
Tot.220
重点新闻：索尼集团亏损1500亿·微软裁员5000人
游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
研究中心
异说 最终幻想
新春劲作资讯大爆发
街头霸王IV
超级机器人大战K
生化危机5
如龙3／偶像大师SP
机动战士高达 战场之绊 携带版
星之海洋4 最后的希望
蝙蝠侠 阿克海姆疯人院
光环3 神兵天降
特别企划
牛年说牛
游戏界也有世界纪录
特稿 青珠之星
星之海洋系列漫谈
真·风神制作 攻略透解
世界传说 光明神话2
最终幻想 水晶编年史 时之回声
女神异闻录 恶魔幸存者
新年老价格 9块8！大盘照送
Gamehalo 新作介绍特大号 杀戮地带2
白骑士物语 剧情影像欣赏／最终幻想XIII 全新预告片
如龙3／最终幻想VII 再临之子 完全版 一球成名Vol.7
本期赠品
120分钟DVD
2009.2B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
04>
9 771008 060006
杀戮地带2
Gamehalo
2009.2B

TV GAME 半月刊 | 2009.2B

CONTENTS

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



总第220期

2B

COVER STAFF

封面用图：《街头霸王Ⅳ》

封面设计：一刀

©CAPCOM., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。







游戏情报站 4
排行榜 10
新作短波 32
黄金眼 36

游戏情报站要闻

索尼集团亏损1500亿，PS3再传噩耗 4
《杀戮地带2》欧洲预订量过百万 5
《战地》系列两大新作年内发售 5
EA裁员扩大，3款大作延期 6



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

前线狙击

生化危机5 12
街头霸王Ⅳ 16
蝙蝠侠 阿克海姆疯人院 18
光环3 神兵天降 20
机动战士高达 战场之绊 携带版 26
星之海洋4 最后的希望 22
如龙3 24
偶像大师SP 28
超级机器人大战K 30





实用技术 GUIDE & REVIEW

软硬兼施 64
游戏进行时 66
PS2殿堂 68
X360全方位 70
PS3 HOME 71
Wii世代 72

研究中心

异说 最终幻想 62

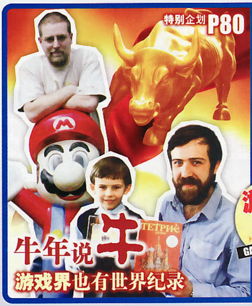




读编交流 EDITOR & READER



读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110





游戏文化 GAME & CULTURE

影漫搜查线 90
邪魔院 92
剧情派 93
自由谈 94
秘密花园 97
多边共享区 98

黄金眼REVIEW

白骑士物语 古之鼓动 88 | 梦幻之星ZERO 89

收藏者：

收藏日期：

本期DVD光盘精彩内容











新作影像集锦

《白骑士物语》剧情影像欣赏
《最终幻想 X III》全新预告片
《如龙3》剧情预告片
《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》
《马里奥与路易RPG 3》
《星之海洋4 最后的希望》
《抵抗 惩罚》
《蝙蝠侠 阿克海姆收容所》
《怪物大战外星人》

热血最强

《忍者龙剑传 黑之章》
双BOSS任务无伤挑战

一球成名 Vol.3

新作介绍特大号

《杀戮地带2》

特别收录

游戏电视广告欣赏

电影前线

《骑士》
《幻想世界》
《速度与激情4》
《变形金刚2》

Ending Song

《世界传说 光明神话2》
片头动画













一球成名 Vol.7 三大最"牛"射门+最佳进球TOP5 +本期最诡异入球



入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品!

栏目重要通知

请大家仔细阅读下列事项!

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明"一球成名"!

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

世界传说 光明神话2 ①	NBGI ②	角色扮演 ③
PSP ④	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2 ⑤	⑥ 日版
	2009年1月29日发售 ⑦ 1人 ⑧	4800日元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人大战K 30
光明力量 羽翼 34
马里奥与路易RPG 3 光盘
梦幻之星ZERO 89
女神异闻录 恶魔幸存者 36 47
七龙战记 33
巧克力狗的甜品小站 32
最终幻想 水晶编年史 时之回声 36 54

PS3

白骑士物语 古之鼓动 88 光盘
蝙蝠侠 阿克海姆疯人院 18 光盘
怪物大战外星人 光盘
街头霸王Ⅳ 16
街头滑板2 36
如龙3 24 光盘
杀戮地带2 光盘
生化危机5 12
使命召唤 战火世界 67
真・三国无双5 帝国 33
指环王 征服 37
最终幻想ⅩⅢ 光盘

PSP

.hack//Link 32
抵抗 惩罚 光盘
机动战士高达 战场之绊 携带版 26
偶像大师SP 28
七魂 34
世界传说 光明神话2 36 38 光盘
异说 最终幻想 62

Wii

FRAGILE 再见月之废墟 37 67
凉宫春日的激动 37
异色代码 R记忆之门 37

X360

X战警前传 金刚狼 35
蝙蝠侠 阿克海姆疯人院 18 光盘
光环3 神兵天降 20
怪物大战外星人 光盘
横行霸道Ⅳ 迷失与诅咒 35
街头霸王Ⅳ 16
街头滑板2 36
忍者之刃 37 66
生化危机5 12
使命召唤 战火世界 67
星之海洋4 最后的希望 22 光盘
真・三国无双5 帝国 33
职业赛车 35
指环王 征服 37
最终幻想ⅩⅢ 光盘

XBOX

忍者龙剑传 黑之章 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：纱 迦
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年2月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 | 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

01.23 微软宣布裁员5000人，游戏部门虽收入上升，但仍然遭到了大裁员的波及。

01.29 索尼集团宣布本财年1500亿日元的巨额净亏损，其中SCE部门亏损300亿日元，PS3、PS2和PSP在年末商战期间销量同比都有明显降低。

01.30 任天堂宣布其本财年前9个月销售额同比增长17%，利润同比增长27%，但受经济危机影响，其全年利润预期下调33%，这导致任天堂股价当日暴跌12%。

01.30 EA宣布对“《极品飞车》系列”进行全面改造，一口气公布了将于今年发售的三款新作。

02.01 莱比锡游戏展览中心宣布今年的莱比锡游戏展已决定取消，改为独特的网络展出方式。

02.02 ESA宣布Activision、LucasArts等知名厂商将重新参展E3，目前已有70多家厂商确定出展，Showgirl也将重返E3。

02.02 微软宣布《生化危机5》X360试玩版以180万的首周下载量创造了新纪录。

02.03 EA宣布其2008年第四季度净亏损6.41亿美元，EA CEO对此表示失望。EA多款大作将延期至下一财年发售。由于EA将进一步扩大裁员，大幅减少开支，因此投资者表示欢迎，次日EA股价大涨12%。

02.04 THQ公司宣布其上季度出现1.9亿美元亏损，为节省开支，THQ决定裁员600人。

02.04 SCE英国分公司透露，《杀戮地带2》英国广告预算达200万英镑，目前其欧洲预订量已突破110万套。

NOTEPAD

我现在正痴迷于《求生之路》。



——小岛秀夫日前再次表明了自己对美式游戏的热爱，并且表示他已经有点“不想再做日式游戏玩家”。另外他还透露他眼下有四个项目，其中一个已经在开发中。

业界声音

特报 SPECIAL 索尼集团亏损1500亿，PS3再传噩耗

最近几个月，有关索尼集团的各种负面消息接踵而至，索尼集团出现了十几年来的首次全面亏损，被迫裁员1.6万人。而在至关重要的年末商战期间，索尼的业绩继续恶化，其中游戏部门再次大出血。

1月29日，索尼宣布其SCE部门在2008年最后三个月的销售收入为3938亿日元，比2007年同期降低32%；运营利润从2007年同期的129亿日元暴跌至4亿日元。索尼表示日元升值带来的出口损失是SCE利润暴跌的主要原因，不过PS3、PS2和PSP的销量也都有一定程度的降低。该季度PS3的销量为446万台（2007年同期为490万台），截至2008年12月31日，PS3的累计销量为2131万台；PSP的销量也从572万台降低到508万台，PS2从540万台降低到252万台。好在软件销售方面有所回暖，PS3游戏软件销量从2600万套增加到4080万套。不过PS2软件销量仅2970万套，同比降低50%；PSP软件销量1550万套，同比降低280万套。



索尼预计本财年将会出现1500亿日元的巨额净亏损，而去年在金融危机爆发之前，索尼曾预计会有2000亿日元的盈利。SCE方面曾表示本财年将会实现盈利，但目前已经无法实现，很有可能会出现300亿日元的亏损，其中有150亿日元是因为PS3没有达到销量目标，还有一半是因为汇率影响。由于亏损严重，索尼除了加快其裁员计划外，还将全面降低其高层管理人员的奖金，并提出提前退休计划。索尼希望通过这些举措让下一个财年节省2500亿日元的开支。

特报 SPECIAL 微软裁员5000人，游戏部门遭波及

在金融危机的冲击下，全球经济的下滑日益严重，连一向被视为财大气粗的微软也不得不出台裁员计划。1月23日，微软正式宣布裁员1400人，未来18个月内还将继续裁员3600人。同日微软宣布其第二财季净利润同比降低了11%。

微软的这次裁员覆盖了旗下的研发、市场、销售、金融、法律、公关和信息等多个部门，在这次精兵简政之后，有望使其本财年节省7亿美元的开支。负责Xbox业务的微软娱乐设备部由于在该季度收入同比上升了3.5%，因此并非主要裁减对象，不过负责开发“《微软飞行模拟》系列”的ACES工作室将会在裁员之列。此外，微软游戏工作室的测试部门以及部分Windows游戏开发团队也将遭到波及。微软的游戏测试员可能会被减少30%，由于测试员这个职位通常都是招募临时工，在大裁员时一般是首先考虑的裁减对象。不过测试人员的减少也许会导致微软发行的游戏留下更多的BUG。



特报 SPECIAL 任天堂业绩暴增，股价暴跌



通常当一家企业在宣布其业绩出色的财务报告时，其股价也将同步上涨，尤其是在这样的经济局势下，业绩出色的企业已经不多。但任天堂却是例外。1月30日，在任天堂宣布其利润同比增长27%的当天，其股价却出现了18年来最大的单日跌幅——数个小时之内下跌了12%！

截至2008年12月31日，Wii全球累计销量已达4496万台，其中仅在年末商战的2个月内就销售了1000万台。NDS累计销量则是达到了9622万台，很快就要突破一亿台大关。软件方面的销量更加惊人。目前Wii的软件累计销量达到了3.12亿套，《马里奥赛车Wii》和《Wii Fit》销量双双突破1000万套；NDS累计软件销量为5.33亿套，仅在去年NDS的软件销量就有1.6亿套。任天堂第一方发行的Wii和NDS游戏共有26款突破百万销量，其中11款突破千万销量。在欧美随主机附带的《Wii Sports》“销量”为4050万套。

在9个月内，任天堂的净销售额为1.536万亿日元，同比提高17%；运营利润高达5010亿日元，同比提高27%，净利润达到了2125亿日元。这样出色的业绩足以让绝大多数企业骄傲，但投资者们早已习惯了任天堂不断飞涨的业绩，因此对任天堂业绩的提升并未太在意，反而对报告中的另一个负面声明极为敏感：任天堂表示由于日元的持续升值，本财年销售收入预计为1.82万亿日元，比之前的预期降低了9%，运营利润预计为5300亿日元，下调36%；净利润2300亿日元，下调33%。一些分析家担心任天堂已经走到顶点，因此接下来只能走下坡路。KBC证券分析家认为，任天堂预计的第四财季利润只有175亿日元，这表示该季度将成为任天堂三年来最差的一个季度，“任天堂肯定已经发现在哪里出了什么大问题”。

软件 SOFTWARE 《杀戮地带 2》广告强攻，欧洲预订量过百万

SCE 英国分公司日前透露，《杀戮地带 2》在英国的广告预算高达 200 万英镑，其广告将覆盖电视、电影院、网络、零售店等各种渠道。这笔巨额广告费用显示了索尼对《杀戮地带 2》的强烈信心，目前本作在全球数十家媒体的平均评分达到 93 分，按照以往的经验，这个分数级别的游戏在质量和销量上都有充分的保障。

SCE 相信《杀戮地带 2》可以大大提升 PS3 的销量，同时他们还投入了另外 200 万美元用于宣传《歌星》、《小小大星球》等去年已经发售的大作。在强大的广告攻势中，《杀戮地带 2》仅在欧洲的预订量目前就已经超过了 110 万套。



业界声音

如果我们整个产业能够熬过未来的6～7个月，就可以在9月和10月份看到巨幅的增长。



——SCEE总裁David Reeves日前表示，游戏产业正处于艰难阶段，不过前景是光明的。SCE方面将在2009～2010年内有15～20个游戏品牌出现。他说："我们不需要找Capcom或Take-Two要求独占，我们也付不起那个钱。"

我完全看不到PS3赶上我们的任何可能性。



——微软高层Aaron Greenberg表示，目前X360在美国的销量已经比PS3高出700万套，"就算把PS3目前的销量翻一番，而X360保持不变，他们至少也要2014年才能追上我们"。

软件 SOFTWARE 育碧 2009 大作计划公开

育碧最近公布了从 4 月 1 日开始的 2009 财年大作计划。在这个财年里，育碧将会推出 7 款系列作、3 款原创新作，以及 4 款电影改编的游戏。

在育碧的新财年计划中，最重要的作品是《刺客信条 2》、《分裂细胞 定罪》和《幽灵行动》新作。在 3 款原创新作中，目前已知的重点作品是灾难生存游戏《I Am Alive》。而 4 款电影游戏已知的有詹姆斯·卡梅隆的《Avatar》和《忍者神龟》。育碧首席执行官Yves Guillemot还透露Wii的《赤钢铁 2》目前也在开发中。



软件 SOFTWARE 《女神异闻录》PSP 重制版降临

Atlus 目前有将其代表作《女神异闻录》量产化的趋势，不仅系列正统作的推出速度越来越快，而且也开始炒冷饭。日前 Atlus 宣布将于 4 月 29 日在 PSP 上推出《女神异闻录》第一作的重制版，预订本作的玩家可以得到一张音乐 CD。

本作将会忠实于 1996 年在 PS 上推出的原作，同时加入了由"神风动画"公司(曾参与《最终幻想战略版 狮子战争》的制作)制作的大量全新过场动画，也加入了一些新音乐。出于掌机平台的特点考虑，本作将会在游戏平衡性和遇敌率方面进行调整，增加了存档点的数量，增加了游戏开始时的难度选项。





特报 SPECIAL 《FFXIII》试玩版发布日确定

Square Enix 宣布，蓝光版《最终幻想 VII 再临之子 完全版》将于 4 月 16 日与日本的 PS3 玩家见面。人们最为关心的自然是这张蓝光电影附带的《最终幻想 XIII》试玩版，电影与试玩版同捆的版本定价为 5900 日元，电影本身单卖为 4900 日元。与此同时，索尼将会推出一个"克劳德黑"特别版 160GB 型号的 PS3，与电影及试玩版同捆发售，定价为 49980 日元。



软件 SOFTWARE 《战地》系列两大新作年内发售

EA 日前确认，《战地 恶人连 2》目前已经在开发中，仍然由 DICE 负责，使用同样的引擎，预计将于今年冬季发售，对应平台为 PS3/X360。

在本作中，恶人连将会在冰雪覆盖的山顶、茂密的丛林和沙尘覆盖的村庄中战斗。本作将会有更加丰富的武器和载具，场景的可破坏程度更高，爆炸更为猛烈。EA 表示本作将会更加注重驾驶载具作战。



■战地 1943



■战地 恶人连 2

与此同时，EA 公布了《战地 1942》的正式续作《战地 1943》。本作并非零售版游戏，将会通过 Xbox LIVE 和 PSN 提供收费下载，预计将于今年夏季发布。与《战地 1942》一样，本作主要围绕网络多人模式，可以 24 人在线作战。本作将以复活岛、瓜达卡纳尔和硫磺岛为战场，在游戏性方面更接近于《战地 恶人连》。

特报 SPECIAL E3 2009：名门大厂与美女携手归来

经历了前两年规模缩小的低谷之后，今年的E3展将会恢复往年的盛大规模，曾因E3的衰弱而离去的厂商们也纷纷宣布回归。2月2日，E3举办方ESA（娱乐软件协会）宣布，曾退出ESA和E3展的Activision Blizzard和LucasArts这两大名门已经确定将会参展E3 2009，其他已脱离ESA的知名厂商如NCsoft、id Software等公司目前并未确认是否出席E3。另外，暴雪方面在2月5日发表声明称他们将不会出席E3展，可能只有原Activision方面会在E3上展出游戏。

目前确认参展的厂商数量有70多家，包括索尼、微软、任天堂等绝大多数主要厂商。本届E3将于4月2～4日在洛杉矶会展中心举办。

E3表示，E3 2009的规模将会接近于2006年的鼎盛时期，入场人数将会是去年的10倍。据称本届E3的会场规模也将接近于E3 2006的水平，可能只是减少了一个面向小型展位的Kentia展厅。另外一个令广大玩家欣喜的是，作为往年E3展一道靓丽风景线的性感Showgirl也将会重返E3。

特报 SPECIAL 莱比锡游戏展取消

莱比锡游戏展览中心日前宣布，原定于8月份举办的2009年莱比锡游戏展“Games Convention”已经决定取消，原因在于在同一时期将会有Gamescom展会在德国科隆举办，而索尼、任天堂等主要参展商已经承诺参展Gamescom，顾及到整个德国展览市场的竞争力，莱比锡方面决定取消GC展。

莱比锡GC展虽然取消了实体展会，但将会以独特的“网络展会”的方式在网上举办，时间为7月31日～8月2日。这种网络虚拟展会的崭新尝试已获得多家韩国厂商的加盟。

业界声音

在家用机方面，如今日本已成为全球最死气沉沉的市场。



——任天堂社长岩田聪最近在媒体采访中表示，如今美国每周的家用机销量经常在日本的10倍以上，而日本市场的萎缩原因在于日本民众的生活方式正在转变。

直到最后一刻，我依然坚决反对世嘉退出硬件市场。



——《索尼克》生父中裕司日前表示，当初世嘉放弃DC一事让他至今仍感到遗憾，他始终认为DC是一部有广阔应用前景的主机。

我个人很想尝试制作色情游戏……



——《星之海洋》、《女神侧身像》等名作的主要制作人之一山岸功典最近在日本媒体的采访中爆出了这么一句令人大跌眼镜的话，他还透露说过去他曾在社长跟前小声问过一句：“能不能做色情游戏呢？”，结果被他大声否决道：“没门！”

特报 SPECIAL EA裁员扩大，3款大作延期

2008年，在索尼厄运缠身的同时，曾与索尼一起站在业界最顶点的EA也在经历阵痛期。2月3日，EA公布了2008年第四季度的收入报告。这个年末商战的季度对于游戏公司而言标志着全年的营业状况，然而EA的表现却令人失望，EA首席执行官John Riccitiello也在记者招待会中承认，该季度收益“明显令人失望”。

在10～12月的这个季度内，EA营业收入为16.5亿美元，同比增长1.51亿美元；但该季度的亏损额却从3300万美元暴增到6.41亿美元，EA表示亏损的大头是其无线业务高达3.68亿美元的损失。同时，第四季度的游戏销售情况也远低于EA的预期，为其EA已经降低了财年销售预期。不过Riccitiello表示：“我们在2008年里致力于游戏质量与创新，有13款游戏的评分在80以上，超过了所有第三方发行商。”EA希望游戏质量的提高能够增强他们的长期竞争力。由于亏损额加大，EA决定将原定的10%裁员幅度提高到11%，并关闭11家分公司，缩减产品线。《极品飞车》开发商Black Box工作室和《麦登NFL》开发商EA Tiburon已经确认裁员。



▲EA表示《模拟人生3》将会是“本公司历史上最重要的产品”。

更让玩家失望的是，EA决定将3款原定于本财年发售的大作延期到下一财年。原定2月20日发售的《模拟人生3》延期至6月2日，BioWare的《龙之世纪 起源》延期至下半年，原定2月24日发售的《教父II》也会延期到4月1日之后发售。令人安慰的是，EA几个主力大作的销量依然非常可观。在第四季度，EA仍然是北美的首席游戏发行商，占领了20%的游戏软件市场。该季度最畅销的游戏是《FIFA 09》，全球销量达780万套；令人失望的《极品飞车 秘密行动》也有520万套的销量。

令人意外的是，EA的股价没有随着业绩的大幅下滑而暴跌，反而出现了暴涨的奇特现象。2月4日，EA的股价大涨12%。分析家指出，EA业绩降低早已在投资者们的预料之中，而扩大裁员规模节省开支，以及将会加大对Wii的支持力度等声明，让投资者对EA的前景充满信心。

软件 SOFTWARE 《极品飞车》改头换面，年内推出3款新作

由于《极品飞车 秘密行动》恶评如潮，EA目前已经决定对这个享誉全球的游戏系列进行彻底改造。1月30日，EA宣布今年他们将会一口气推出三款《极品飞车》新作，分别面向核心和休闲玩家，还有一款是免费提供的游戏。

首先是将会在今年秋季于PS3、X360、PSP和PC上推出的《极品飞车 变速》（Need for Speed: Shift），这是系列的正统作，是一款为狂热车迷准备的游戏。不过本作不再由过去的Black Box工作室开发，而是交给了名不见经传的Slightly Mad工作室，系列制作人Michael Mann仍然会提供帮助。本作将会放弃《极品飞车》过去的地下飙车文化，是一款强调真实性的赛车游戏，不仅是汽车将极为真实，还包括真实的车手行为。游戏采用了驾驶舱视点，并且在驾驶中还会模拟车手头部移动造成的视角移动，玩家也可以用右摇杆移动驾驶舱中的镜头。

对应Wii与NDS的《极品飞车 超级加速》（Need for Speed: Nitro）由EA蒙特利尔工作室开发，是一款强调极速乐趣的街机式赛车游戏，将会采用独特的画面风格，与过去的系列作有很大不同，不过具体详情未明。



■极品飞车 世界在线

最后一款是网络游戏，叫《极品飞车 世界在线》（Need for Speed: World Online），由Black Box与EA在新加坡的网络游戏工作室合作开发，是一款面向亚洲市场打造的PC网络游戏。本作号称在收录的汽车、零部件和游戏模式数量上都将达到系列之最。本作将免费提供，通过销售新赛车、零部件等方式盈利。



■极品飞车 变速

NEED FOR SPEED SHIFT



■极品飞车 超级加速

NEED FOR SPEED NITRO (WORKING TITLE)

◀EA表示这是在《极品飞车 变速》游戏中观截的图片，没有经过任何加工处理。

软件 SOFTWARE Rockstar《荒野大镖客》续作公开

几年前，Take-Two及其旗下的Rockstar Games就一直在提醒分析家与投资者：《荒野大镖客》(Red Dead Revolver)是一个充满潜力的游戏系列，之后也曾透露Rockstar正在开发一款西部题材的新作。如今这款游戏终于揭晓：它果然是《荒野大镖客》的续作，名为《荒野大救赎》(Red Dead Redemption)，对应平台为PS3、X360，预定于今年秋季发售。



本作发生在前作事件的几年后，以世纪之交的西部荒野为舞台，游戏主角是逃犯John Marston。Rockstar将本作定义为“西部史诗”，将会有“超强的剧情和广袤乡野场景”。游戏使用了《横行霸道Ⅳ》的RAGE引擎，在画面上将会有强烈的真实感。

软件 SOFTWARE《潜龙谍影4》销量突破450万

Konami于2月5日公布了2008年4～12月的财务报告，在这9个月里，Konami的销售额增长了5.1%，达到2340亿日元；利润额增长17.3%，达到178亿日元。

《潜龙谍影4》与《职业进化足球》是Konami的两大支柱，在2008年里，《潜龙谍影4》销量突破了450万套。《职业进化足球》的销量更为惊人，该系列在去年的后9个月里卖掉了741万套。这段时间内，Konami总游戏销量为2235万套。不过Konami表示全球经济危机将会对其全年的业绩造成负面影响，预计其全年营业额为3070亿日元，利润为185亿日元。

我们依然是业界的正式领导者。



——最近在接受《OPM》杂志的采访时，SCE社长平井一夫提出了“正式领导者”的说法，他说：“不要光看表面的数字、装机量或者谁在哪一周或哪个月卖得更多。”但是他并未说明为何索尼才是“正式”的领导者。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

INFO 新闻短波

《生化5》DEMO下载火爆

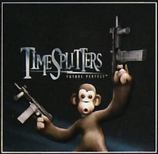
微软于2月2日宣布，《生化危机5》试玩版在Xbox LIVE提供下载后的一个星期内，下载量达到了180万，创造了Xbox LIVE游戏试玩下载量的新纪录，这也预示着游戏3月份发售后必然会给Capcom创造令人满意的销量。

美国世嘉裁员

由于《战斧 兽骑士》、《战场的女武神》等游戏在美国销量不佳，美国世嘉日前宣布裁员，裁员人数大约为30人左右。

走出“薄雾”

由于《薄雾》销量不佳而濒临破产的Free Radical工作室目前终于找到了归宿，德国Crytek公司（《孤岛危机》开发商）已经决定将其收购，收购价格未明。



X360版《FFXIII》为时尚早？

Square Enix社长和田洋一最近接受了路透社的采访，他表示日版独占的PS3版《最终幻想XIII》目前正顺利开发中，肯定可以在2009年内发售。但PS3/X360跨平台的欧版和美版将于下一财年发售，即2010年4月1日之后。

劳拉再上大银幕

由于华纳兄弟公司持有Eidos近两成的股份，目前《古墓丽影》的电影拍摄权已经从派拉蒙转移为华纳公司。负责华纳新片《福尔摩斯》的制片人Dan Lin将与Stephen Gilchrist共同负责第三部《古墓丽影》电影版。有消息称，新劳拉的扮演者可能是《变形金刚》中的女主角Megan Fox。

“无双”仍是摇钱树

Koei于2月5日宣布，截至2008年12月31日的三个财季里，其销售收入达到201亿日元，同比增长1.63亿日元。运营利润增长了9.68亿日元，达45亿日元。财报中指出“《无双》系列”仍是Koei的收入支柱，《高达无双2》与《无双大蛇 魔王再临》贡献最大。

THQ裁员600人

THQ公司于2月4日宣布，为了在下一财年实现盈利，目前他们已经决定裁员24%，即600人左右。预计下一财年的支出可节省2.2亿美元。去年第四季度，THQ出现了1.9亿美元的巨额亏损，销售收入也从5.1亿美元降低到3.57亿美元。次日THQ股价暴跌17%。

《生化奇兵2》联机模式

2K Boston工作室目前正在为一款面向PS3、X360和PC的“3A级”多人联机游戏招聘开发者，有消息称这款游戏其实就是《生化奇兵2》，本作很可能会加入多人模式。



《梦幻骑士》重生

Atlus宣布将会在PSP上推出经典策略角色扮演游戏《梦幻骑士》（Growlanser）的复刻版，本作将于5月14日发售。



PS2美国销售5000万

索尼宣布PS2在北美的累计销量已经超过5000万台，大大超过了PS在美国最终3000万台的累计销量。

PS3 4月降价？

知名游戏分析家Michael Pachter日前预测，PS3将于2009年4月降价至299美元，而微软也将于E3之前下调X360的售价。

《死亡空间Wii》

EA目前已经确认，Wii版《死亡空间》将于今年末发售。虽然Wii的机能不足，但EA表示PS3/X360版中的精华都会在Wii版中完整再现，并且将会更加恐怖。

岩田聪GDC基调演讲

游戏开发者大会的主办方最近宣布，今年3月23日举办的游戏开发者大会将由任天堂社长岩田聪发表基调演讲。这是继2005和2006年以来岩田聪第三次在GDC上发表基调演讲，其主题是“发现新开发机会”。在这个基调演讲中，也许会有一些新作公开。

3款《传说》新作？

NBGI最近又在日本专利局注册了“《传说》系列”的3个新商标：《Tales of Floweria》、《Tales of Gracia》、《Tales of Unitia》。根据过去NBGI对于“《传说》系列”的商标注册习惯，这三个商标中应该只有一个会被挑选出来作为某《传说》新作的正式定名。

英国游戏业即将超越日本

据英国游戏杂志《MCV》报道，按照目前的经济局势和业界发展局势，英国游戏产业规模将于2009年内超越日本。据估计，日本市场今年将萎缩15%，而英国将膨胀18.5%。预计今年美国游戏市场规模将为250亿美元，英国为68亿美元，日本为55亿美元。

《太鼓之达人DS》突破百万

NBGI宣布，在NDS上推出的两款《太鼓之达人》日本累计销量已经超过100万套。

NDS韩国热销200万

任天堂宣布，自从2007年1月18日在韩国上市以来，NDS在韩国的销量已经达到了200万台。



INFO

新闻综述 REVIEW

深度危机

正如分析家们预测的一样，在全球游戏产业规模大幅膨胀的大好形势下，潜藏着深度的危机。金融危机对实体经济的影响将在2009年全面进入深度冲击阶段，一直逆流而上的游戏产业也无法幸免。进入2009年后，“裁员”成为游戏产业新闻中最频繁出现的字眼，仅在本期“情报站”中，就有5条与裁员有关的新闻，更有大量不知名的小游戏公司在无人关注的情况下悄然裁员甚至关门大吉。经济危机的影响已经渗透到游戏产业的各个角落。金融系统的千疮百孔导致企业的资金链紧张，大批企业破产、裁员或降薪，民众消费意愿随之降至冰点，资金与消费不振的双重冲击让游戏零售商也风雨飘摇，这就使其在进货时更加小心谨慎。在严峻的零售环境中，发行商更加难以将产品出手，其业绩随之下降。游戏发行环境的恶劣让开发商很难再为自己的游戏找到代理发行商，尤其是名气低的中小型工作室更加难以生存。业绩的恶化让企业只能扩大裁员规模，失业率不断提高，消费意愿随之降低，如此进入了恶性循环。

索尼等原本就灾祸连连的企业自然在经济危机中体会了彻骨的冰凉，即使是微软和任天堂这种暴利企业也同样无法置身世外。微软的大裁员已经深入到游戏部门，连如日中天的任天堂也在股市上狠跌了一跤，岩田聪明确表示：“去年末日本地区的销量离预期目标差得很远，年后Wii的销量下跌速度非常厉害。”分析家认为任天堂肯定是发现了什么不利的苗头才会大幅降低其全年预期，日本地区的销售情况也许就是任天堂发现的“苗头”。在这场百年一遇的危机中，没人可以独善其身。2009年也许将成为最艰难的一年，就像SCEE总裁David Reeves所说，未来半年游戏产业可能将进入最黑暗的时期。





★本期之星 生化危机5

毫无疑问，《生化危机5》将成为3月份的头号大作。虽然游戏尚未发售，但Capcom差不多把该作能透露的和不能透露的内容都透露得干干净净，这几个月几乎每天都有《生化危机5》的消息，任何一个对游戏市场动态稍有关注的人都不可能逃过它的宣传轰炸。Xbox LIVE上单周180万的DEMO下载量预示着《生化危机5》的票房潜力，因此虽然上个季度Capcom的利润暴跌了95%，但没人对Capcom的前途担心，因为所有人都知道Capcom已经把它几年来最具分量的一张王牌押在了本财年的最后一个月。目前看来，《生化危机5》几乎没有票房失败的可能，现在的疑问是：它能否成为“《生化危机》系列”的销量新顶点？

图说新闻 SCENE



这是将于2月26日在Xbox LIVE上提供下载的《波斯王子》补充大结局，将游戏通关，还能获得王子与艾莉卡在开发初期阶段的设计原型。



欢迎来到阳光明媚的非洲村庄！先别忙着掏枪，在你眼前的不是狂暴村民，而是世界各地的Home用户们。今后你将可以来到这个《生化危机5》的专属Home游戏大厅，购买游戏相关道具以及参与各种活动。当然，有兴趣的话，你也可以把自己打扮成克里斯或者希娃。

号称要让人们“看到PS3真正实力”的《未知海域2》看来画面确实惊人，“顽皮狗引擎2.0”的实力果然不是闹着玩的。比起黑乎乎的《杀戮地带2》，还是这种色彩鲜艳的画面更加养眼。





这张图是设计公司Grid/plane为微软设计的NXE界面，看起来很有梦幻感。Grid/plane还透露，他们曾构思了一个类似于Home的虚拟空间。



《街头霸王 春丽传奇》将于2月27日上映，Capcom在它的官网上发布了这张“国际版”的电影海报，不过除了巴洛克的面具和爪子外，似乎看不到《街头霸王》的影子……



抄遛视点

"《如龙》系列"的制作人名越稔洋最近说了句让我很佩服的话，原话不太记得了，翻译过来的意思是这样"因为硬件不普及而不为其做游戏，这种想法是错误的。正因为现在高清主机市场占有率不高，软件厂商才更要积极。"

> "因为硬件不普及而不为其做游戏，这种想法是错误的。正因为现在高清主机市场占有率不高，软件厂商才更要积极。"

名越稔洋这句话明显是说给日本人听的，现在PS3和X360在全球的销量虽然赶不上Wii，但也绝对称不上差，只有在日本才是这样。现在X360经过去年一年迅猛的攻势，也没有叩关百万；PS3虽然早早过了百万，但游戏销量一直萎靡不振。搞得很多欧美厂商现在都心灰意冷，纷纷取消了某些大作发售日版的计划。不过欧美厂商在PS2时期于日本就鲜有畅销大作，因此高清主机在日本的低迷还是应归咎于日本厂商的不作为。拿日本第三方的领头羊Square Enix来说，一直都在用《最终幻想X Ⅰ》、《风神计划》这种游戏来敷衍了事，直到去年才拿出了《无尽的未知》、《最后的神迹》这样的二线作品。但与其在NDS上的投入相比，简直微不足道。

当然厂商也有一肚子苦水：现在PS3和X360在日本就这么点销量，让我们如何敢投入高成本大作啊？主机占有率低导致游戏销量不高，游戏销量不高导致厂商不敢投入大作，大作缺乏导致玩家不选择该主机。这是一个明显的恶性循环，那么到底问题是出在哪里呢？这看起来像是一个先有鸡还是有蛋的悖论，其实不然。因为任何主机发售之后，都必然没有什么第三方大作保驾护航（空头支票不算），回顾以往任何一代主机都是这样。那么为什么到最后还是会出现一个绝对的王者呢？说到底还是因为有第三方大作支持。因此名越稔洋的话才是大实话。

其实不光是PS3和X360这两台高清主机。Wii在日本的销量算是相当不错了，但依然缺乏第三方大作，因此还是有很多传统玩家不买账。对比Wii的情况就可以知道，现在日本业界的问题明显是出在厂商而非主机身上。Wii的体感、PS3和X360的高清都是很好的优势，但厂商如果不努力的话，就算哪台主机的销量能够达到PS2的高度，也无法带给玩家同样的游戏享受。


▲SEGA历来不缺有个性的制作人。

名越稔洋的确是一位很有个性的制作人，最早看他的《名越武艺帖》（本刊曾于2002年连载）时就对其有点印象，不过当时他的知名作品只有《梦游美国》和《猴球》。过了几年后他晒得一身黝黑、携《如龙》归来，一下子就征服了日本业界。《如龙》这个系列明显只有东方人才能接受，因此高清主机在欧美的高占有率对其销量做不出什么贡献。在高清主机在日本销量不高的情况下，名越稔洋还坚持在PS3上出了两部《如龙》，名越稔洋和SEGA都是很了不起的。

我本人没玩过《如龙》任何一作，不过通过这件事情我决定支持一下《如龙3》。希望多出现一些像名越稔洋这样的制作人。


■《如龙3》的街道制作得栩栩如生，令人流连忘返。



■《桌面塔防》这款Flash游戏让塔防类的游戏再次热门了起来。

丁丁视点

新春第一期，跟大家聊点什么呢？刚好浏览网站的时候在Game Informer上看到消息，说是又一款NDS平台上的塔防游戏就要出炉了，名为《桌面塔防DS》。而我也算是半个塔防游戏迷，干脆就来和大家聊聊"塔防"这个游戏类型吧。

记得刚刚接触这个词的时候还是上大学的时候。当时总感觉这个名字完全不像游戏，倒是像某种高深的工程术语。接触之下才发现，原来这不过是《魔兽争霸Ⅲ》的一个MOD，所谓"塔防"指的就是"Tower Defense"，简称TD。游戏的设计思路并不复杂，实际上算是即时战略游戏的一个子类型。玩家需要在固定的场地里，选择合适的位置修建各式防御塔来抵御从场景一侧出现的敌人，防止它们穿过场景到达目的地。

尽管游戏的核心机制简单，但是由于牵扯到防御塔类型、攻击范围、修建资金等多方面的元素，却让游戏的战术性变得内有乾坤。而且这款游戏也受到了很多游戏设计师的青睐，诞生了很多不同的变种，往往只要加入一点新的元素就可以让游戏的战术焕然一新。由于需要在一波波的攻击中不断的调整战术和炮台设置，让塔防的战斗过程始终充满着变数和新鲜感，属于极容易中毒的游戏。往往一玩就是几个小时，总是想知道自己能不能撑到下一个回合。熟悉《文明》的玩家应该知道，这就是著名的"just……one……more……turn"综合症。

在过去的一年里，如果细心的玩家会发现塔防这个游戏类型正在越来越多的出现在主流的家用机和掌机游戏平台上，比如PS3上的下载游戏《像素垃圾 妖怪》、《荒蛮之月》以及NDS平台上的《洛克的挑战》、《忍者镇》。而iPhone上也推出了像是《Field runners》这样的优秀作品。

> "塔防游戏之所以有成为了便携游戏业的新宠其实不难理解，这类游戏本身有着迷人的规则，但是却对机能要求不高，非常适于在各类的掌机平台上运行。"

不过要是你以为这是2005年才被创造出来的新游戏类型你可就错了。这类游戏的鼻祖可以一直追溯到1990年，当时风头正健的雅达利公司推出的一款名为《防御》(Rampart)的街机游戏。玩家拥有一系列的小城堡，你需要研究地形在城堡上放置炮塔来防止海上舰队的入侵。这款游戏里已经具备了现在塔防游戏所具备的战斗、修葺和放置炮塔三个阶段的设计。不过这款游戏中还没有拆炮台的设计，让游戏的战术自由度少了不少。《防御》在FC、SFC、MD和各种平台上都有出现。甚至连GB和GBC这样的掌机上也出现过相应的版本。从这里也可以看出这款游戏当年的热门程度。

时间流转2007年3月的一款Flash游戏《桌面塔防》将战场设计成了一张办公桌，以清新简洁的风格和超级耐玩的特性拿到了当年独立游戏节的奖项。再次让塔防成为了游戏设计者们关注的热点。

塔防游戏之所以有成为了便携游戏业的新宠其实不难理解，这类游戏本身有着迷人的规则，但是却对机能要求不高，非常适于在各类的掌机平台上运行。而NDS和iPhone的触控式操作也为塔防的操作提供了得天独厚的便利条件。像是运用了麦克风功能的《忍者镇》和加入了角色扮演要素的《洛克的挑战》都为这类游戏在次世代复苏做了不错的示范。



◀《洛克的挑战》是一家法国公司制作的，这款游戏将日式的角色扮演的元素和塔防进行结合，主角也可以即时参与到战斗中，让人耳目一新。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月12日～2009年1月18日

1 NEW 马里奥网球 GC (Wii)

Wiiであそぶ マリオテニスGC

■Nintendo■2009年1月15日发售■体育■3800日元



本作是“用Wii玩系列”的第三部作品，除了将操作的方式更改为对应Wii的双节棍手柄，实际的游戏内容则和NGC版的同名作品完全相同。比赛中根据玩家挥动手柄的时机和角度不同，角色击球的方式也会发生各种变化，而最大支持四人的对战模式也是吸引玩家的主要原因。

本周：56 509 套　累计：56 509 套

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
NEW	2	女神异闻录 恶魔幸存者 女神异闻录デビルサバイバー	■Atlus■2009年1月15日发售 ■策略角色扮演■4800日元	◆本周 55466套 ◆累计 55466套	NDS

3 NEW 火影忍者 终极忍者风暴 (PS3)

NARUTO－ナルト－ナルティメットストーム

■NBGI■2009年1月15日发售■格斗■7800日元



作为PS3上为数不多的动漫改编游戏，细腻的画面和充满魄力的动画演出都是本作让FANS印象深刻的地方，尤其是在强调对战乐趣的“自由模式”中，新增的“3人小组对战”还允许玩家将原作中的经典人物进行随意搭配，并利用“支援攻击”等系统衍生出更多有趣的玩法。

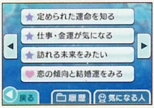
本周：44 065 套　累计：44 065 套

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
↓	4	异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	■2008年12月18日发售 ■Square Enix■动作	◆本周 29355套 ◆累计 847936套	PSP
↓	5	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP teh Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 27032套 ◆累计 241874套	PSP
↓	6	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 25488套 ◆累计 1515704套	NDS
↑	7	辐射 3 Fallout 3	■2008年12月4日发售 ■Bethesda Softworks■角色扮演	◆本周 24488套 ◆累计 90830套	X360
↓	8	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 22628套 ◆累计 681399套	NDS
↓	9	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 21847套 ◆累计 3150603套	Wii

10 NEW 占卜生活 (NDS)

DS占い生活

■Nintendo■2009年1月15日发售■实用软件■3800日元



游戏最大的特色就是收录了“问答测试”、“塔罗牌”、“生辰八字”等大家喜闻乐见的占卜方式来测算玩家“金钱”、“恋爱”等方面的运势，甚至你还可以将好友的资料输入其中来展开各种预测，以便和其相处的时候能够得到更多提高亲密度的建议。

本周：19 881 套　累计：19 881 套

在经过“圣诞商战”前后新作销量的持续攀升期后，本周虽然上榜的新作仍然占据了比较靠前的位置，不过实际的销量却出现了明显缩水。其中改变操作方式的《马里奥网球GC》很好地弥补了《Wii Sports》中相同游戏的不足，很有可能在今后成为另一款长期热卖的Wii游戏，而本周未上榜的NDS版《动物之森》目前在日本地区的累计销量也已经突破500万，成为继《新超级马里奥兄弟》之后第二款达到该成绩的作品。

2009年1月19日～2009年1月25日

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
→	1	马里奥网球 GC Wiiであそぶ マリオテニスGC	■2009年1月15日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 31593套 ◆累计 88102套	Wii

2 NEW 再见 月之废墟 (Wii)

FRAGILE－フラジール－～さよなら月の廃墟～

■NBGI■2009年1月22日发售■角色扮演■6800日元



游戏很好地利用场景和音乐的烘托为玩家营造出了一种末世后的无助感，但也由于游戏节奏的问题，如果没有一定的耐心，玩家很难将其坚持下去并体会到更多触动人心的内容。游戏的战斗操作并不复杂，使用不同武器寻找击破敌人的捷径很考验玩家的分析和判断能力。

本周：26 055 套　累计：26 055 套

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
↑	3	太鼓之达人 Wii 太鼓の达人 Wii	■2008年12月11日发售 ■NBGI■音乐	◆本周 25543套 ◆累计 343223套	Wii

4 NEW 龙士传说 无限 加强版 (PSP)

ジルオール インフィニット プラス

■Koei■2009年1月22日发售■角色扮演■4800日元



如果说你曾经玩过本作的PS2版，那么2名全新角色以及18个新剧本和相关事件的追加要素将会成为你再次体验PSP版的理由。为了使游戏的内容更加丰富，从二周目开始玩家不但可以自由更换队员进行冒险，甚至还能选择各种结局为相对自由的主线流程划上更加完美的句号。

本周：25 488 套　累计：25 488 套

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
→	5	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP teh Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 25437套 ◆累计 267311套	PSP
→	6	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 20503套 ◆累计 1536207套	NDS
↑	7	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 19569套 ◆累计 3170172套	Wii
↓	8	异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	■2008年12月18日发售 ■Square Enix■动作	◆本周 18462套 ◆累计 866398套	PSP

9 上周2位 女神异闻录 恶魔幸存者 (NDS)

女神异闻录デビルサバイバー

■Atlus■2009年1月15日发售■策略角色扮演■4800日元



虽然游戏的类型发生了变化，不过在实际与敌人交战的过程中，以“小队”为单位进行的回合制战斗还是保留了“针对弱点进攻”等系列作品的精髓，配合“仲魔拍卖”、“技能醒觉”等全新系统，利用“仲魔合成”收集与培养仲魔的乐趣仍然可以满足新老玩家的需要。

本周：18 260 套　累计：73 726 套

变动	排名	游戏	信息	销量	平台
↓	10	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 17403套 ◆累计 698802套	NDS

本周惟一上榜的两款新作由于内容过于核心向，未能在玩家中造成太大的反响，而连续两周获得冠军的《马里奥网球GC》虽然实际的销量有所减少，不过其“细水长流”的销售势头也开始慢慢凸显出来，要打破2004年NGC版40.7万的累计销量应该也是指日可待的事情。硬件方面X360“逆流而上”成为了本周惟一销量增长的主机平台，这与《求生之路》在发售前就放出体验版吸引玩家也是分不开的。

数字飚榜

游戏廉价版销量大比拼

对于国内大多数囊中羞涩的学生玩家来说，一定都没少听过“廉价版”(THE BEST版)这个词。远远低于正式版的价格，和正式版一样的内容这两大优势就注定了这类游戏也有属于自己的市场，而作为游戏厂商促销以及对游戏价值再发掘的一种手段，这类游戏往往也只会出现了主流的游戏平台上，让一些曾经错过的玩家能与这些经典来一次亲密接触。这不，日本的统计机构就在近期放出了一份“2008年廉价版掌机游戏”的销量报告(统计时间为2008年1月1日～2008年12月28日)，有心的玩家相信都能从中以下的数据中发现一些值得我们再次回味的游戏作品，俗话不是说得好：“陈年的酒，越老越香”吗？(笑)

2008年NDS廉价版游戏销量TOP10

排名	游戏名称	发售时间	初版发售时间	累计销量(套)
1	逆转裁判 苏生的逆转	2008.4.17	2005.9.15	96146
2	逆转裁判4	2008.4.24	2007.4.12	82684
3	噗哟噗哟!	2008.6.19	2006.12.14	80988
4	逆转裁判3	2008.4.24	2007.8.23	80476
5	逆转裁判2	2008.4.17	2006.10.26	74403
6	炸弹人	2008.3.6	2005.5.19	31472
7	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	2008.10.23	2006.12.28	16037
8	最终幻想III	2008.10.23	2006.8.24	12525
9	元气史莱姆2 大战车与尾巴团	2008.10.23	2005.12.1	12306
10	最终幻想XII 亡灵之翼	2008.10.23	2007.4.26	10526

2008年PSP廉价版游戏销量TOP10

排名	游戏名称	发售时间	初版发售时间	累计销量(套)
1	怪物猎人 携带版 2nd G	2008.10.30	2008.3.27	199117
2	DQ&FF in 富豪街 携带版	2008.3.6	2007.5.25	43460
3	噗哟噗哟!	2008.6.19	2006.12.14	37075
4	麻雀格斗俱乐部 全国对战版	2008.4.24	2006.12.7	36860
5	女神侧身像 蕾娜斯	2008.3.6	2006.3.2	35089
6	横行霸道 自由城故事	2008.7.24	2007.12.6	33532
7	勇者别嚣张	2008.8.28	2007.12.6	30460
8	荣誉勋章 英雄连	2008.2.14	2006.10.23	16978
9	啪嗒嘭	2008.9.25	2007.12.20	16613
10	三国志Ⅷ	2008.11.13	2007.3.21	10570

2009 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	1月12日～1月18日	1月19日～1月25日
1	NDSi	374 862台	62 525台	51 618台
2	PSP	298 422台	42 559台	38 280台
3	Wii	220 311台	32 333台	26 770台
4	PS3	127 196台	20 690台	17 708台
5	NDSL	104 084台	18 809台	13 686台
6	X360	57 477台	9 576台	17 663台
7	PS2	30 013台	5 760台	5 077台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

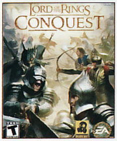
关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月11日～2009年1月17日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	87613套	5366070套	Wii
2	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：2	79043套	3211625套	X360
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	71419套	5893695套	Wii

4 指环王 征服 X360



The Lord of the Rings: Conquest

EA 2009年1月13日发售 动作 上周排位：–

游戏中玩家可以扮演电影《指环王》中的多个种族展开属于自己的战役故事，在广阔的场景中配合适时插入的剧情片段和气势磅礴的音乐体验到如史诗般的战斗场面。但只要深入的玩下去，游戏的平衡性问题也会逐渐暴露出来，想要单人完成战役模式会比想象中的艰难许多。

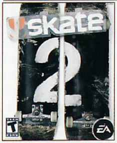
本周：57 073套 累计：57 073套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：4	51136套	6865037套	NDS
6	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：7	42794套	1460034套	PS3
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：5	42770套	5244343套	NDS
8	战争机器 2 Gears Of War 2	Microsoft 2008年11月7日发售	动作角色扮演 上周排位：6	42688套	2938978套	X360
9	成人的大脑 DS 训练 Brain Training	Nintendo 2006年4月16日发售	实用软件 上周排位：–	36762套	4364262套	NDS
10	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo 2007年4月28日发售	角色扮演 上周排位：–	36369套	6560590套	NDS

2009年1月18日～2009年1月24日

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售	体育 上周排位：1	102425套	5468495套	Wii
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售	竞速 上周排位：3	76734套	5970429套	Wii
3	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：2	70346套	3281971套	X360

4 街头滑板 2 X360



Skate 2

EA 2009年1月21日发售 体育 上周排位：–

用直觉的操作做出各种花哨的动作是游戏让人称道的地方，光是探索完整个城市就会花费玩家不少的时间。或许是为了强调场景的真实感，制作小组设置在街道中的路人却起到了反效果，经常无意中会成为阻挠玩家自由发挥的障碍，时间一长就会让人觉得有点忍无可忍。

本周：67 450套 累计：67 450套

排名	游戏名称	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	平台
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	动作 上周排位：5	39233套	6904270套	NDS
6	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售	主视角射击 上周排位：6	36766套	1496800套	PS3
7	战争机器 2 Gears Of War 2	Microsoft 2008年11月7日发售	动作角色扮演 上周排位：8	36196套	2975174套	X360
8	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售	竞速 上周排位：7	35405套	5279748套	NDS
9	麦登橄榄球 09 Madden NFL 09	EA 2008年8月12日发售	体育 上周排位：–	31508套	2106213套	X360
10	求生之路 Left 4 Dead	EA 2008年11月17日发售	主视角射击 上周排位：–	29393套	1187973套	X360

新闻资讯 排行榜

发售前最终前瞻报道

游戏Gamehall 光环影·像·收·录



作为 2009 年度最受全球玩家瞩目的超级大作之一，Capcom 对《生化危机 5》的宣传可谓不遗余力。在 Xbox LIVE 上放出试玩版只是本作大规模宣传攻势的前奏而已，接下来老卡还将进行一系列宣传活动，在这期间 Capcom 放出了邀请专业演员为游戏拍摄的多段电影短片进行多方位宣传。由于玩家们对《生化危机 5》反响越来越热烈，Capcom 也调高了本作的预计销售数量。通过试玩版，我们看到的仅仅是《生化危机 5》最最基本的操作和系统，其实游戏还有很多让玩家震惊的内容从未正式披露过。前不久，厂商又放出了多张《生化危机 5》更劲爆的新图，海外电脑高手甚至通过破解 LIVE 上的试玩版发现了游戏许多惊人的信息。

眼看《生化危机 5》在下个月就要推出啦，下面就让我们一同来进行游戏发售前的最终扫描。 文 ACE 飞行员 美编 NINA

BIOHAZARD 5

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard5	日版
	预定2009年3月5日发售 / 1～2人	8800日元
	对应机种包括PS3及X360	

解析限定版

《生化危机 5》作为 Capcom 倾力打造的巨作，老卡肯定会拼命敲击这个聚宝盆以获得最大利益。这不，游戏还没有发售，游戏相关的各种超豪华限定版内容就已经公布了。对于部分有财力的“生化迷”来说到底购买哪一套限定版呢？在所有限定版中，标准配置都是游戏一张、特典 DVD 一份。现在要比拼的就是其他附加产品。日版限定版额外有一份画册、BSAA 腰包以及一个特制的 TRICELL 公司 2G U 盘。美版限定版赠送克里斯公仔、BSAA 徽章一枚、Kijuju 金属吊牌一枚、TRICELL 布袋包一个，可以说是品种最丰富的，关键还是要看这些赠品的做工如何。而本次的亚版限定版也丝毫不示弱，随赠的部件居然是秒杀“生化迷”的血淋淋电锯造型 2G U 盘一个，这怎能不让你心动呢？



▲自从《生化危机 4》之后，众多玩家热爱上了电锯。

系列首度现身 安布雷拉创始人之一

奥斯威尔·E·斯宾塞 Oswell E Spencer

这位坐在轮椅上，脑瓜还插着导管的神秘老人其实在去年 TGS 展上就和全球玩家见过面了，不过他的身分当时尚未被官方披露出来，而现在 Capcom 告诉我们他就是罪恶的安布雷拉公司的三大元老之一的奥斯威尔·E·斯宾塞（Oswell E Spencer）。

1966 年，身为英国贵族的斯宾塞，博士詹姆士·马库斯（James Marcus）和维罗尼卡家族第 6 代当家爱德华·阿什福德（Edward Ashford）三人同时发现了“始祖病毒”，这也使得他们三人走到了一起。两年后，也就是 1968 年，安布雷拉公司正式成立，并且在浣熊市创办了地下研究所，专门负责研发制造生化病毒和生化武器。其后研究所成功制造出 T 病毒。而从此之后斯宾塞也开始长达 30 年的对安布雷拉的全权控制。在斯宾塞的领导下安布雷拉公司开始了深入研究各种生化病毒。然而随着“洋馆事件”、“浣熊市毁灭事件”以及后来安布雷拉公司的倒闭等一系列变故之后斯宾塞也就下落不明了。如今制作小组又将这位神秘人请到了生化系列的台前，这也是斯宾塞老人首次以真身出现在游戏中。



奥斯威尔·E·斯宾塞为人冷酷无情，爱好是收藏名画、艺术品。



▲威斯克于 1976 年进入安布雷拉研究所，现在他仿佛正在和老头子讨价还价。

©Capcom CO.,LTD All Rights Reserved Developed by Capcom

全新场景公开

大湿原

克里斯与谢娃将深入位于非洲腹地的一块名叫大湿原的新区域。这里沼泽遍布，其中还坐落着一座由众多茅草棚构建而成的典型非洲村落。村落中树立着古老图腾造型和奇异的标志，这些都让整个场景的气氛显得异常的诡异。同样的色调，同样的地貌环境，大湿原类似的场景在《生化危机 4》中就出现过，不过 5 代中的大湿原将这种沼泽区域放大了数倍，在融入大量非洲元素的基础上还加入了双人合作解谜以及全新的敌人，这让大湿原魅力大增。



与咸水鳄就这么擦肩而过，这样刺激的场面在游戏中可以说是凤毛麟角。



克里斯与谢娃来到一座原始的非洲村落。这里有典型的非洲图腾图案，再看看燃烧木桩上还钉着的尸体，





村落犹如城寨一般，怎么看都有一种陷阱的感觉。





摩托艇成了穿梭在沼泽水域的交通工具。



惨死在鳄鱼嘴下会有异常狂野的特写镜头送给玩家。

大湿原拥有一望无际的沼泽，这里是皮糙肉厚的鳄鱼安居乐业的天堂。非洲土著在沼泽中建设了零零星星的水上棚屋，由于沼泽分布在河流和海滩之间，这里既有咸水鳄鱼，也有淡水鳄鱼。本次出现在《生化危机 5》中的鳄鱼显然是世界上最大的鳄鱼品种——咸水鳄。感谢机能的提升，Capcom 给我带来的一头头栩栩如生的水中霸王。克里斯他们利用快艇在沼泽地区穿梭，一条条巨大的咸水鳄成为了他们生命最大的威胁。

地下遗迹

或许当你看到这个名为“地下遗迹”的场景时立刻会联想到 4 代的那个地下关卡，甚至开始埋怨 5 代在场景设计上已经是黔驴技穷，然而当你再细细打量一番这些场景后，你会发现“地下遗迹”在细节刻画和游戏内容方面都比前作有了很大的提高。在遗迹的中心区域有一枚巨大的水晶体，围绕着这颗水晶体，玩家将展开一个较大的解谜行动。在这个区域，许多全新的敌人将来堵截克里斯与谢娃。令人兴奋的是，在 4 代中颇受玩家“爱戴”的邪教徒盾牌兵变种将再次登场，并且成为“地下遗迹”的主要敌人。这些新敌人的造型酷似非洲土著，巨大的盾牌和长矛将给玩家留下深刻的印象。



这种烦人的蜘蛛爬虫将给玩家带来很多骚扰。



激光谜题在 4 代中就出现过了。



巨大的水晶体可以点亮这个遗迹吗？



密室内挂满了血淋淋的尸体袋。

前作 UCG 评分回顾 游戏名 生化危机 4 机种 NGC 评分 29

巨型 BOSS 咆哮亮相

越来越大，越来越猛……有人戏称 Capcom 是将《怪物猎人》中的怪物们直接搬到了《生化危机 5》中。不过你不得不承认 Capcom 打造的怪物级 BOSS 就是比其他厂商来得生动，来得浩大，像克里斯和谢娃这样的血肉之躯居然遇到这样非地球上所能存在的生物，这样对比起来更是让无数玩家热血沸腾。最关键的在于《生化危机 5》的 BOSS 攻击方式多样，打法也非常讲究，对于每一位玩家来说，这都是一场集观赏性和游戏性于一身的盛大战斗。下面我们就将目前厂商所披露的 BOSS 一一拿出来同玩家见个面。相信正式版游戏中不止这几个 BOSS。



看清楚了，这头怪物拥有两对翅膀，飞行能力非常强悍。



巨型蝙蝠完全可以移植到《怪物猎人》中。



在地面上，巨型蝙蝠同样可以用迅猛的速度扑向克里斯。



被蝙蝠喷射的黏液粘住可就麻烦大了。

巨型蝙蝠

这是目前为止我看到的《生化危机 5》中最难对付的一个 BOSS。这头巨型蝙蝠是从翻倒的一辆大货车中挣脱出来的怪兽。其实说它是蝙蝠并不确切，因为这头怪物不但具备飞行能力，而且拥有蜜蜂般硕大的腹部，鼓鼓囊囊的肚子具有喷射类似蜘蛛丝这样的能力，而且它在着陆后还能在地面快速爬行，这简直是个全方位的怪物。巨型蝙蝠强大的行动能力使的它成为了一位非常难缠的对手。在试玩影片中，我们可以看到巨型蝙蝠上窜下跳，时而在陆地爬行，时而在空中振翅高飞，别说是给它重创，就是找到它并做出准确射击都需要玩家有较高的技巧，而且普通枪械打在它身上几乎没有硬直。如果不慎被蝙蝠喷出的黏液粘住的话，需要花大力气才能挣脱。

据资料判断，巨型蝙蝠只是游戏中前期的一个 BOSS，这时候的克里斯与谢娃身上的装备并不算精良，玩家如果不掌握对付它的方法肯定要吃大亏。

海中潜水兽

在一个大雨滂沱的夜晚，克里斯与谢娃登陆到海上的一艘平板船上，这时 Capcom 将给各位玩家送上一个超级大块头——海中潜水兽来给各位提提神。如今许多动作射击游戏都喜欢将玩家放置在一个水面上的平台上，然后搞出一个大怪物来和玩家单挑，《战争机器 2》、《抵抗 2》等游戏中都出现过这样大杀伤力的场面，然而在气氛的营造和 BOSS 的打法上怎么看还是 Capcom 技高一筹。海中潜水兽可以说是大嘴巴恐兽的身体嫁接上大章鱼触手的异形。潜水兽在不靠近船只的时候用的是多条巨大的触手进行攻击，它巨大身体还不停地围绕着船只徘徊游弋。当它下潜到水下时会突然上浮，并用巨大的下颚直接偷袭船上的克里斯与谢娃。这时是最危险的时刻，当然这也是攻击它的最佳时机。幸亏平板船上有两门机炮，而且潜水兽的身体存在明显的弱点，它身体上凸起的黄色脓包是其要害部位，这一设定与《失落的星球》极其类似。

当同伴被潜水兽巨大的触手缠绕住时，玩家需要立刻向触手射击来解救队友。当潜水兽用大嘴攻击时可以用 QTE 按键方式进行躲避。总之这是一场观赏性很强的 BOSS 战。



潜水兽深喉处隐藏着敌人的实体真身，他到底是谁现在完全不清楚。



潜水兽巨大的嘴巴由四片组成。



由于过于巨大，玩家根本无法看见潜水兽完整的身体构造。



用机炮打掉潜水兽触手后会引发巨大爆炸，火光照亮了海面。



潜水兽的多条触手几乎包围了整艘船只。



在本作中巨人下巴底下居然还长出了一圈胡子。

这次巨人手臂上还戴上了类似春丽的铁手环，有趣！



5 代中巨人的造型变化不大，不过身体上的细节更加丰富。



巨人

在《生化 4》登场的巨人肯定给每位玩家留下了极其深刻的印象，它在黑夜中的吼叫，狰狞的眼神，还有那一双力大无穷的手臂……总之遇到巨人，玩家将耗费大量的弹药。《生化危机 5》中巨人角色将再次登场亮相，它比以前更加丑陋，身体上多道硕大的伤口令其更加恐怖。在前作中玩家将与巨人展开 3 场战斗，最后还会和双巨人来一场决战，相信在本作中与巨人的战斗会更加精彩。目前关于巨人的资料仅限于一段几秒的动画而已，我们只希望在 5 代中，巨人的攻击变化更加丰富些，与场景的互动更多一些，这样打起来才够热血。



BOSS 多处都存在着弱点，关键问题在于把握好弱点暴露出来时的射击准确性。

整场 BOSS 战位于实验室内，这是典型的生化枪战。



BOSS 基本保持了一个人形，与《生化危机 0》的水蛭人比较类似。



触手系怪人

目前公开得最多的就是这个由无数条蠕动的小触手聚拢组合而成的这个触手系 BOSS。该 BOSS 由人变异而来，大体上保持了一个人的形态，并且可以自由的伸缩和变形，该 BOSS 甚至可以将身体聚集成拳头一般的形状来进行攻击，自由而灵活的攻击方式使它成为一个性派的对手。当 BOSS 身体受到一定程度攻击后，其被触手包裹着的黄色核心要害就会暴露出来。这些核心不止一个，BOSS 的手臂和躯干都有核心存在，这些都是它致命的弱点，玩家需要在运动战中不断地寻找射击 BOSS 核心的机会。总的来说，对付这个 BOSS 难度应该并不算太高。

严重剧透 严重回避！

阅读请反转杂志，由于下文涉及太多敏感内容，希望保留游戏新鲜感的玩家自行回避。



■据悉，5 代最终[illegible]战就是克里斯与超能力威斯克宿命对决！

有人通过对《生化危机 5》试玩版光盘数据进行分析后几乎得到了游戏全部的关键信息。在此我们权当小道消息剧透给读者们，想对本作保留更多新鲜感的玩家请赶紧离开。

■可以使用角色

本作可操控角色共计 4 位，他们分别是克里斯、谢娃、吉尔和威斯克，其中吉尔和威斯克只能在“佣兵模式”使用。

■武器篇

5 代中将武器分为了小刀、普通手枪（7 种）、大威力手枪（3 种）、霰弹枪（4 种）、轻机枪（2 种）、突击步枪（3 种）、狙击枪（3 种）、投掷手雷（5 种）。最后一种武器就是火箭筒，这次游戏将火箭筒又有分为普通火箭筒、无限火箭筒以及带有红外线功能的火箭筒。另外还有多种场景固定武器可供使用，比如机枪炮台等。

■道具篇

本作在道具方面基本构成和 4 代真的差不多，其中关键道具有 50 类，比如钥匙、钻石、稀有宝贝等等。

■敌人篇

如果我们把造型相同，相应变种都算作一类敌人话，《生化危机 5》中一共会出现超过 30 种以上的敌人。其中吉尔会有两种造型，作为劲敌的威斯克会出现 4 种形态。游戏中会出现 8 种动物。

■章节与 BOSS 战

游戏共分为 6 个大章节，每个章节又被分割诸多细小的章节，其形式与 4 代基本相同。根据资料显示，5 代中共有 16 场大大小小的 BOSS 战，着实令人期待。

■隐藏要素

首先 4 代中受到好评的“佣兵模式”将继续保留。另外 5 代还增加了一个对抗（Versus）模式，这两种模式都分为 8 大关卡，场景是否相同还不得而知。游戏中还没有一个“生化历史”选项。

STREET FIGHTER IV



2月12日 格斗热血再燃！

记得前两年，我还和玩《街霸 3.3》的朋友大谈对《街霸》正统续作的展望，可一眨眼的工夫，《街霸IV》的家用机版发售就在眼前，着实有些恍如隔世的感觉。而且不少读者拿到这期杂志的时候，或许 4 代的成就、奖杯就已经拿了一小半，正与世界各地的“街霸饭”在网上战得欢。作为《街霸IV》发售前的最终报道，这一次，除了要介绍 4 个家用机版追加角色之外（另外两个追加角色飞龙和火引弹在上一次已经介绍过了），还会提前公开家用机版的游戏界面和基本模式，相信能让各位玩家更近距离地了解这款次世代格斗巨作。

文 胜负师　美编 NINA

街头霸王IV		Capcom	格斗
多机种	STEET FIGHTER IV		日版
	预定2009年2月12日	1～2人	7990日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

樱 SAKURA



春日野樱最早登场于《街头霸王 ZERO》，在 Capcom 的其他作品中也常有客串。这个大大咧咧的日本女高中生是一个武痴，她的偶像是隆，并一厢情愿地要拜隆为师。在软磨硬泡之下，隆不得不带上樱进行了短期的修行，刻苦的樱不但学会了波动拳（不完全形态），并根据自身特点，创造了类似于升龙拳和旋风脚的招式。火影弹很欣赏樱的武学天赋，硬要收樱为徒，不过经常被她打进医院。樱的白色头带是隆送给她的，也是她最重视的宝物。樱的阳光形象很讨人喜欢，所以她加入《街霸IV》并不让人觉得意外。

嘉米 CAMMY



嘉米是出自 16 人《街霸》的人气角色，她的身世坎坷，因被洗脑而成为了维加最得力的手下，从事过不少绑架、暗杀之类的不法勾当，在“影罗集团”中有着仅次于四天王的地位。后来在萝丝的帮助和引导下，嘉米摆脱了洗脑状态，暂时失忆的她加入了英国的特种部队，恢复记忆后为弥补自己从前的过失而成为了打击“影罗”犯罪集团的坚定战士。可能是因为这个原因，嘉米成为了《街霸IV》家用机版中玩家最希望出现的追加角色，而 Capcom 也顺应民意地让我们所熟悉的绿色迷彩装和红色贝雷帽再次回归。

家用机版原创模式大公开

游戏主菜单

《街霸IV》家用机版的主菜单共分八个主要模式，（X360 版多了一个卖场模式，只是与游戏本身的关系并不大）8 个模式分别是街机模式、对战模式、在线对战模式、挑战模式、练习模式、玩家资料、鉴赏模式以及设定模式。街机模式就不多说了，接下来会主要介绍其他各模式的基本情况。



▲游戏的主菜单画面，菜单中的背景可以更换角色主题。菜单一目了然，右侧为玩家 ID、头像等简要资料。

对战模式



▲▶对战时的角色选择画面，以及成绩发表画面，除了胜率，对胜利的方式也会有统计。

对战是格斗游戏的根本，对战模式的存在自然是为了更便于对战。不过《街霸IV》的对战模式有三种功能，“玩家对玩家”、“玩家对 CPU”和“CPU 对 CPU”。与指定的 CPU 角色对战，可对指定角色进行强化熟悉，而两个 CPU 角色对战，如果将难度也就是 AI 调高，便于玩家观摩。不过，《街霸IV》的 AI 水准是不是能达到指导玩家的作用，要看成品的表现。

©CAPCOM., INC. 2008 ALL RIGHTS RESERVED.

萝丝



ROSE

占卜师萝丝是《街头霸王 ZERO》中出场的角色，她与维加一样，是一位驾驭精神力的高手。而从官方的故事设定来看，维加曾投于萝丝一族的精神力大师门下，提升自己的超能力，但最后却欺师灭祖。而精神力大师在死前将自己的意志转移到了当时还只是个小女孩的萝丝身上，从某种意义上来说，萝丝是维加的老师，但她与维加以及“影罗集团”之间显而易见是处于对立关系的，这也是她为什么会帮助嘉米摆脱维加控制的主要原因。萝丝虽然不是最具人气的角色，但她的加入对平衡角色性别比例有积极的意义。

在线对战模式

《街霸Ⅳ》家用机的两个版本都可以进行网络对战，足不出户便可与世界各地的《街霸》玩家切磋。在线对战分为“排位赛”和“玩家赛”两种，排位赛的结果会影响玩家的对战得分，得分越高，自然可以赢得更高的全球排名。现在可确认的是，玩家会有一些特殊的称号，不排除《街霸Ⅳ》会有一套独立的“段位”系统的可能。“玩家赛”等于是练习赛，不会影响双方得分与排名。

《街霸Ⅳ》的在线对战模式，在对战方式方面吸取了同类游戏的经验，玩家可以创建对战房间，并设定一些要求寻找合适的对手，比如设定对战回合数、每局时间、使用语言等相关内容，而玩家也可以通过这些条件来搜索对战房间。另外，还可以“快速配对”的方式无条件搜索对手，这样更能节省等待的时间。



▲玩家赛的设置画面，可以看到网络信号。为了对战更加流畅，应该尽量选择与信号好的玩友对战。

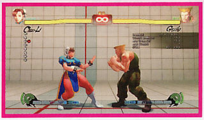


▲“街机等待”系统很有开创性，在等待对手前，可以打发无聊的时间，也能够模拟街机的气氛。

有趣的是，在等待与对手对战之前，玩家可以通过“街机等待”系统先进入街机模式与CPU对战，而在线对手准备好之后就能以乱入的形式参战，有种在街机厅遇上挑战者的感觉。

练习模式

练习模式在可设定项目的设置上具有Capcom格斗游戏的特点，比较简洁。练习模式的场地有独特的格子背景，这一点很像《CVS2》，不仅看上去很干净，玩家还可以通过格子来精确判断双方的距离，在测试招式判定、攻防距离等因素时自然就更加方便了。



▲在练习模式里头熟悉系统还是很有必要的。

挑战模式

这是单人游戏时比较重要的模式，内容也比较丰富。在这个模式中，玩家需要挑战游戏预设的各种任务。任务主要有“时间挑战”、“生存挑战”和“测试挑战”三种，其实就是将时间挑战模式、生存模式和课题挑战整合在了一起。其中，时间挑战和生存挑战均有多个等级，时间限制更严格，或是用规定体力连续打败更多的对手。至于测试挑战，则考验的是玩家的基本技巧和连续技掌握程度。这个模式很像当年“《街霸EX》系列”的特色模式，因此如果出现“让对手浮空10秒”之类的变态课题也不要觉得惊奇。需要强调的是，这个模式的完成情况与多项成就或奖杯有关。



◀挑战模式分为不同的等级，在完成低等级挑战之前是无法看到高等级挑战要求的，也不能进行跳级挑战。



▼跳重拳→蹲中拳→蹲中拳→蹲重脚，一个典型的目压连续技课题。



▲时间挑战中，每战胜一个对手，会根据玩家的表现追加奖励时间，比如超杀、奥义、完胜等，都会有奖励。

玩家资料



在这个模式中，玩家可以随时查看自己的游戏时间、称号和奖牌获得情况、对战得分、胜负数和胜率、连胜纪录、角色使用率等各项内容。

鉴赏模式

在游戏过程中，只要满足一定的条件，就能够在该模式中开启原画、视频等内容，供玩家自由欣赏。游戏初期只有开场动画，其他内容的开启条件不明，但这会是游戏中重要的收集要素。



元



GEN

元同样登场于“《街霸 ZERO》系列”，他和春丽、飞龙一样都来自香港。元纵横江湖数十载，曾是一位传奇杀手，命丧他手的人可谓不计其数。年纪大了之后，元顺理成章地退出江湖，与两个孙子——也就是《街霸Ⅲ》中的阴、阳两兄弟——开了一家饭馆。元有一位挚友，就是春丽的父亲，虽然他是个警察，却愿意与这个曾经的杀手推心置腹，并帮助元摆脱过去的黑暗生活，因为这层关系，春丽在小时候曾向元学过武艺。虽然背景设定中元的实力与豪鬼势均力敌，但在游戏中却是个很难上手的角色。

前作UCG评分回顾 游戏名 街头霸王Ⅲ 三度冲击 机种 PS2 评分 29



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

去年夏季的大片《蝙蝠侠 黑暗骑士》以优秀的剧情和精彩的演出让这部经典美式漫画的热潮再次席卷了全球。也让不少玩家开始期待相关的游戏何时能推出。尽管之前有传闻表示 Pandemic 工作室将会制作这部电影的游戏版，但是现在另一家游戏公司正式公布了另一款游戏，它改编自系列中的名作《蝙蝠侠 阿克海姆疯人院》，而这部作品在整个系列里是以黑暗、疯狂的风格著称。这款开发度已达到 50% 的游戏到底是什么样的呢？

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

文 丁丁　美编 心の永恒

蝙蝠侠 阿克海姆疯人院	Eidos/Rocksteady	动作
多机种 Batman, Arkham Asylum		美版
预定2009年夏	1人	售价未定
对应机种为X360、PS3		推荐玩家年龄：15岁以上

故事



▲游戏的一开场就会有蝙蝠侠和小丑的对手戏，不过这时小丑仍然是被绑着的，到底他是如何逃出枷锁的呢？

《阿克海姆疯人院》的原作鲍尔 · 蒂尼是蝙蝠侠动画系列的编剧。这部漫画中虚构了处于哥谭市的郊区孤岛上的一所精神病院，不过这所精神病院的特别之处在于其中关押的很多病人同时也是有着犯罪记录的穷凶极恶之徒，可以说是哥谭市的人渣垃圾场。其中自然少不了很多蝙蝠侠的死对头，像是《黑暗骑士》中的小丑、双面人以及急冻人等恶人都汇聚于此。因此这家医院也频繁的发生各种病人逃亡事件。而根据目前放出的游戏截图来看，大家丝毫不用担心这款游戏会将黑暗的原作改写成全年龄级的超人童话。游戏会忠实还原原作的氛围，比起电影来它的基调更黑暗、更阴沉，更接近 1950 年的漫画故事中蝙蝠侠的精神气质。

游戏的美术总监 David Hego 表示，制作组将努力创造一个独特的和原作联系紧密的游戏。它将会真正扎根在蝙蝠侠的世界中。并且本作中的蝙蝠侠战衣也和新的电影版不同。而是完全根据原作设计的蓝灰色外套，由于有 DC 漫画公司工作室的参与，这套战衣将会更帅，更符合现代玩家的眼光。

超级恶人阵营

一个超级英雄的游戏里怎么能没有同样酷而且顽固的恶人呢？根据制作组的介绍，这款游戏里的恶人阵容前所未有的强大，更棒的是这些恶人将不会被制作成是大乱斗式的罐头角色，而是有机的融入整个游戏的故事当中。游戏中心智强大、善于玩弄人心的小丑将会是这个阵营的绝对首领。他将率领着恶徒们占领阿克海姆精神病院，这其中当然蕴藏着玄机，也是玩家们需要和蝙蝠侠一起去解开的迷局。目前公布的恶人名单包括谜语人、班恩、哈雷 · 奎因、猫女、鳄鱼人。而有可能加入的恶人包括企鹅人、急冻人、双面人等知名角色。





▲小丑的设计源于漫画版，比起电影版中的形象更加邪恶。

◀鳄鱼人力量惊人，而且体型相当巨大，蝙蝠侠在它的身边形成了鲜明对比。

©2008 Eidos Interactive Ltd.

游戏玩法

看游戏的截图如果你以为这只是一款遇到敌人就开打的美式动作游戏，那可就大错特错了。与《生化危机 4》类似，本作将会以第三人称的越肩视角进行。并且整个游戏的过程中将会包括战斗、潜入和调查多种元素。玩家需要潜入到医院的各处去调查解谜，一步一步地接近真相。

侦查与潜入

在游戏中开启侦查模式，蝙蝠侠可以随时扫描周围的环境，这将是蝙蝠侠动作中的一个重要组成部分。在游戏中不会出现有蝙蝠侠下一步该干什么的提示，而是需要玩家自己调查出需要的线索和证据。玩家可以开启 X 光模式来穿透障碍查看敌人党羽的动向，这对于潜入作战来说非常重要。比如你可以站在建筑的上层事先用侦查模式确定敌人的行动规律，然后倒吊下去向敌人发起突袭。



▲蝙蝠侠的特技和潜行的要素结合的很好，这张截图是不是让你想起了《分裂细胞》呢？



▲蝙蝠侠腰带中少不了蝙蝠飞镖这样的经典道具。

蝙蝠侠腰带

熟悉蝙蝠侠的玩家一定知道，他的真实身份是阔少布鲁斯 · 韦恩，并不像其他的超级英雄一样具有神乎其技的超能力。就像 007 一样，各种高科技装备是蝙蝠侠必不可少的装备，也是他独特的魅力所在。游戏中为玩家设计了蝙蝠腰带这个特殊元素。它就类似于玩家的武器库，蝙蝠飞爪、蝙蝠飞镖等等小玩意都会纳入其中。在阿克海姆病院中的冒险过程中玩家会找到不同的道具，并且你可以根据不同的情况自己选择要装备的道具。

战斗

战斗在这款游戏中当然有着很重的戏份，制作组经过反复的挑选最后制作出了一个自由式的战斗系统，这个战斗系统中将会有 4 种核心元素：攻击技、反击技、眩晕技和躲避。如何合理的组合这些招式将会是玩家们需要考虑的问题。同时游戏中也有一个类似于角色扮演游戏的经验值系统，使出连续技可以积累经验值并升级蝙蝠能力。这样可以获得新的连续技招式。



1 ■蝙蝠侠发现敌人



2 ■暴动的犯人正准备电死狱警



3 ■立刻飞下发起突袭



4 ■突袭成功

制作人访谈

游戏监制Sefton Hill

Q：考虑到蝙蝠侠的众多的疯狂粉丝，可能一点点的差错都可能让他们不满，制作一款蝙蝠侠的游戏到底有多难呢？

SH：老实说，你如果不提，我真的从来没想过这个问题。作为一群蝙蝠侠的超级粉丝，我们想在游戏中为玩家们提供一直想要的那种乐趣。游戏开发伊始我们就从华纳兄弟公司、DC 公司的很多蝙蝠侠迷们那里，收集来了很多的意见，所以我们的制作团队对于游戏的开发方向很有信心。在决定了方向以后，我们也一直专注地把这种氛围和感觉传达给玩家。

Q：看公布的图片，小丑的设计更像是还原漫画版中的形象。在游戏里它的个性会受到电影版或是电视版小丑的影响吗？比如西斯 · 莱杰、杰克 · 尼克尔森。

SH：的确我看了很多电视和电影对于小丑的诠释，不过假如你再回过头去看看原版的漫画，你会意识到，哪些版本也是在捕捉漫画版小丑的神韵。作为蝙蝠侠有力的对手，这个角色从设计的角度看本身就很棒。这是一个可以在做最邪恶的暴行的同时让你发笑的人物。同样的在游戏中玩家们也会体验到这种会让你发笑，但同时也将你送入地狱的可怕魔力。

Q：除了蝙蝠侠之外，游戏中还会有其他的盟友出现么？比如说戈登警长、罗宾之类的？管家阿尔弗雷德会在游戏里现身么？游戏中是不是会有像《生化危机 4》中另一个角色路线这样的设计呢？

SH：正像你所说的，游戏里蝙蝠侠将会和戈登警长以及他的女儿芭芭拉 · 戈登（蝙蝠女）一起合作。不过游戏的开头蝙蝠侠会被困在阿克海姆岛上，他得靠一己之力来逃出险境。



小资料 这款游戏中角色的所有对白都是由原作的编剧鲍尔 · 蒂尼重新编写的，力求还原各种角色的个性。而鲍尔也是热门美剧《迷失》的编剧之一。

文 星夜 美编 NINA

没人能想到，被微软作为2009年秋季商战重头戏的居然会是一款资料片。不过，千万不要因为是资料片就小看它的分量。作为Bungie为“《光环》系列”开发的第一个资料片，它将让玩家有难得的机会从士官长之外的角色开始新的战斗，填补《光环2》与《光环3》之间的剧情空白。事实上，与其说它是资料片，倒不如说是一个外传作品更为确切。这是Bungie的一次崭新尝试，也将成为“《光环》系列”的新起点！



HALO 3 ODST

光环3 神兵天降	Microsoft/Bungie		主视角射击
X360	Halo 3: ODST		美版
	预定2009年秋季发售	1人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄 未定

剧情片段

“她穿的是他妈什么破盔甲？”一个ODST士兵问道，他说的是一位最近刚来到飞船的女子。

“不知道，没见过。”另外一人回道。

在大空降之前，Mickey、Dutch、Romeo和Buck正在尽最大努力分散自己的注意力。一阵唧唧歪歪之后，指挥官走上前来，道出了那女人的名字：“她是海军情报女士，我们的新老板。所以，管好自己的嘴，坐好，准备降落。”

一群人整装待发，还有一个戴着头盔的家伙在角落里打瞌睡。“快给我起来，死猪！”Romeo吼道。

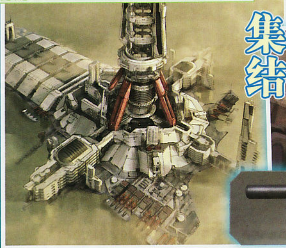
这时，玩家就要控制这位“新手”，走到他的空降舱。“最新情报显示，星盟正在母舰下方聚集。”那位海军情报女士通过无线电说。

“他们要撤退了？为什么？”有人问。

“在这干坐着可找不到答案。”她说。

集结

▼从这些概念图来看，在本作中玩家将可以前往新蒙巴萨的众多新区域。







▼突然发生的超时空跳跃导致新蒙巴萨遭到巨大的破坏，整个城市烟尘滚滚。





▲ODST的空降舱刺破大气层。

空降

一阵剧烈的震动之后，“新手”的座舱弹出了空降艇，不过从狭窄竖长的窗口看不到如流星雨般划破大气层的其他ODST降落舱。闪耀着光芒的新蒙巴萨市在眼前铺展而开，一艘巨大的星盟飞船正在运送悔恨先知——这就是ODST的目标。

“快将降落轨线调整回原定路线！”长官喊道。

“她刚说什么？”一位ODST问道。

“我们偏离路线了！”

“我们要错过母舰了！”

“发现辐射！星盟刚发射了核弹？”

“不！母舰正准备跳跃，这是一次超时空跳跃！”

“稳住！弹出你的降落伞。”队长叫道。

“我们遇上大麻烦了！”

……画面一片黑暗。

前作UCG评分回顾 游戏名 光环3 机种 X360 评分 29

©2009 Bungie, LLC. All rights reserved.

《神兵天降》的时间线

由于《神兵天降》引入了超时空跳跃的情节，刚开始你将很难对当前所处的时间进行判断。游戏中刚开始的时候是处于超时空跳跃发生的时点，即《光环 2》中士官长在新蒙巴萨追击悔恨先知的时候。与此同时，《神兵天降》的 ODST 小队降落到城市中，受到超时空跳跃的影响，ODST 降落失败，作为新兵的主角昏迷了大约 6 个小时。当他醒来时，已经是处于另外一个时间点，城市一片黑暗，主角为了寻找队友搜寻线索。当他发现了各种道具时，将会通过闪回的方式讲述过去数个小时发生的事件，而这些闪回部分是可以由玩家操作的。





▲这两张画面显示了《光环 2》中发生的超时空跳跃事件。



■ ODST 空降舱

四段闪回剧情



■这两张设定图显示了主角在夜间找到信标，然后画面一闪，回到白天中发生的事件。



■开启视觉模式后，可以通过轮廓线轻易发现远处的敌人。

当主角醒来时，新蒙巴萨已经笼罩在夜色中。他从座舱中跳了出来，这时就进入了主视角的操作状态。街道上宁静得可怕，在背景中，刺破大气层的太空巨塔在熊熊燃烧，星盟的超时空跳跃似乎将巨塔的上半截折断。为了确认自己的位置，主角拿出一个 PDA，从中可以看到城市的俯视 3D 网格地图。几个街区外有队友的信标在闪烁，主角于是朝着那里前进。主角听到前方有骚乱发生，于是他打开了"视觉模式"，远处的敌人会以霓虹般的轮廓线加亮显示。

主角继续朝着信标的方向前进，距离其仅有数米时，会以圆圈表示已进入范围圈。通过"视觉模式"搜索一番后，主角发现在头顶上方有一个特殊物体，经调查发现此物属于 Romeo。在城市中散布了四个信标，玩家可以用不同的顺序找到它们，紧接着触发闪回事件，控制另外的成员进行一个关卡，直到触发特定事件。这些闪回关卡会持续大约半小时，然后又切换回主角。四个信标对应的四段闪回关卡将会填充之前 6 个小时的剧情空白。



"这是一款从人性化角度演绎的《光环》。"
——创意指导Joseph Staten

新的战士



由于这次玩家操作的是 ODST 而不是斯巴达战士，游戏系统也会有所变化。虽然获得了视觉模式、PDA 等辅助设备，但却少了护盾，也没有双手持有不同武器的能力，ODST 的行动速度与跳跃能力都较弱，在遭遇强敌时恐怖感更强。

在目前 Bungie 公布的 DEMO 中，主角没有说过半句话，也从未摘下头盔，甚至他的名字也一直都是用"新手"（Rookie）一笔带过。可以说，他虽然是本作名义上的主角，但真正着重刻画的角色却是闪回部分的另外四个队友。Dutch 是一个大块头，使用重型武器，在他的关卡可以得到 Spartan Laser 和火箭筒，将会与敌人的载具作战；Romeo 是一个狙击手，非常精明。本作的创意指导 Joseph Staten 说："这是一款从人性化角度演绎的《光环》，人们关心的是伙伴的生死，而不是先驱者或者洪魔的秘密。"

《光环3》多人新地图

除了单人模式外，本作也将会包含多张《光环 3》多人模式新地图，它们与过去 Bungie 发布的多人模式地图相同，玩家控制的是斯巴达或精英。也就是说，将于秋季发售的《光环 3 神兵天降》相当于是两个游戏，一部分是《神兵天降》这个外传，还有一部分是《光环 3》的新地图包。其中某些地图在 2009 年初就会推出，例如 Mythic 地图包就包含了《光环 3 神兵天降》中的三张多人模式地图，已经确认的两张地图是 Assembly 和 Orbital。



Assembly
一张中小规模的竞技场式地图，位于星盟的制造工厂中，适合四对四的夺旗模式。

Orbital
位于耸入太空的 Quito Space Tether 高塔内部，在窗外可以看到下方的地球，是一张中等规模的地图。



星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
预定2009年2月19日发售	1人	8500日元
无对应周边		

文 九兵卫

美编 anubis

离游戏的发售日越来越近了，从目前所掌握的信息大家应该已经可以大致窥看出游戏的全貌了，这次官方公布的新角色，让我们再一次感叹本作中人物的丰富，加上大幅进化的PA事件，相信游戏中的剧情一定前所未有地丰富，真是越来越令人期待！



▲从缪莉娅的武器来看，她应该是队伍中的主力魔法师。

STAR OCEAN THE LAST HOPE

和同伴一起谱写星海的历史篇章吧！



缪莉娅·提奥妮塞丝

MYURIA TIONESESS

在行星“En Ⅱ”上担任调查员的美丽女性，擅长纹章法术，身手也非常矫健。原本一直将笑容挂在脸上的缪莉娅由于某件事件的影响，平时和别人交流时总是表情严肃。目前在与艾基他们一起执行任务的同时，她也秘密追查着一名神秘身分的男性。

PA系统大幅进化！







PA系统就是Pravite Asiant（个人事件），在进入城镇或者据点时，我们可以控制主角和游戏中的其他角色进行交流并发展相关剧情，这就便是PA事件的基本内容。它是“《星之海洋》系列”一贯的特色要素，也是tri-Ace在旗下作品中多次沿用的经典传统了。这次正统新作登场自然少不了PA事件的引入，不仅如此，本作还对它们大幅进行了强化。到底本作的PA事件在哪些方面有了强化，就让我们来看一下吧！

◀同样的PA事件对于不同的同伴来说有时效果会是相反的。比如图中艾基在照顾梅里库尔睡觉时正巧被蕾米看到的话……

特殊事件

满足一定的条件，游戏中就会出现特殊事件，这些事件可能也需要我们选择对话分支，还有些则是需要完成一些任务之后才能触发。另外在角色限定的PA事件中是全程语音的，而且部分特殊事件还会对游戏的主线剧情带来一定的影响。



100不同的PA事件！

▲不要以为这是同伴之间在起内讧，其实相互切磋也是加深友谊的一个重要方法。

分配房间

和以往作品不同，本作中我们的大部分时间是在宇宙航行中度过的，而不是在单独的一个星球上进行冒险。惟一的交通工具也是生活场所——宇宙飞船卡尔娜丝的生活区有4个单独的房间，休息的时候我们可以自由安排房间。由于房间是每两人一间，所以在搭配的时候就非常有学问了，一些特殊的PA事件也只有在房间分配满足条件的情况下才会发生。



◀在同一房间生活时间长了，两个人的感情值当然会很高，这让人忍不住想把异性撮合到一起。



选择室友吧！

▶艾基在和巴卡斯进行交谈。这些特殊的PA事件只有在同一房间内才会发生。

感情值

▶与特定同伴的感情值高低甚至会直接对游戏的结局产生重要的影响。



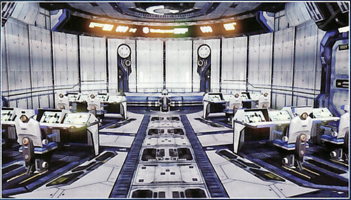
衡量同伴之间关系好坏的就是所谓“感情值”了，感情值通过平时的一些对话以及PA事件来提升。两名同伴之间的感情值高，那么这两名同伴共同上场战斗是的能力也会得到额外的加成。而且需要注意的是，有的时候部分PA事件也只有感情值上升到一定程度之后才会发生的，所以我们要时刻把握好同伴间的感情值情况。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

合成系统公开

IC的含义

这里的IC其实就是“Item Creation”，简而言之就是道具合成系统。在游戏中，每个角色随着能力的提升都会习得不同的IC技能，利用这些IC技能就可以用相应的素材来合成出各种道具。IC等级越高，合成出的道具质量越好，该等级和玩家进行合成的次数有关。



▲卡尔娜丝号的会议室就是本作中进行道具合成的场所。

合成的步骤

进入卡尔娜丝号的会议室找到薇尔琪并与她进行交谈，玩家就可以进行道具的合成了。首先需要将队伍中的成员分组（最大为4组），每个小组成员的IC技能和等级都将直接影响到合成的结果，所以分组时必须慎重考虑。完成这一步后根据素材的持有情况，玩家要先进行合成配方的开发，顺利开发出配方，最后才是道具本身的合成。



◀将成员们的IC技能取长补短，这是进行分组的一个原则。



不同的分组 开发不同的配方

▶只通过一次会议我们就能开发出多种不同的配方。

素材收集

光有配方还是远远不够的，要想合成出理想的道具也少不了一些必要的素材，这些素材有的是从怪物身上掉落的，有的则可以直接从商店购买。



▶不同稀有度的道具对IC等级的要求也不相同。



◀击败敌人后得到战利品是获取素材的最常见渠道。



▲合成所得到的武器在外形上非常引人注目。



▶甚至连卡尔娜丝飞船上的设施也可以通过合成来得到。



◀通过合成而得到的武器可以继续进行合成，这样能使武器变得更强大。

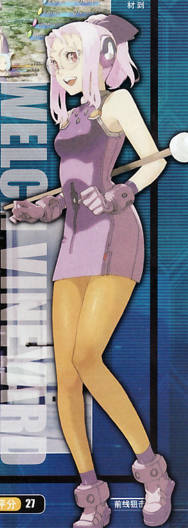
薇尔琪·维娅德

WELCH VINEYARD

卡尔娜丝号的辅助驾驶者，系列一贯的隐藏人物。薇尔琪平时在舰船上主要负责宇宙开拓队的通信任务，尤其是与IC相关的工作。由于性格活泼开朗又有着一个聪明的大脑，薇尔琪很受飞船上开拓队成员的欢迎。



▲戴上了眼镜的薇尔琪让人觉得她和前作中的形象变化很大。





系列最喧哗最火爆最激情的续作马上就要与各位玩家见面了，本作的内容将是有史以来最丰富的一作，游戏不仅在战斗系统上做出了革新，不需要读取直接在街边开始的战斗令整个游戏的流畅度大增。而且还增加了无数将消耗玩家大量时间的小游戏。当然，夜店部分在本作也大幅进化，玩家除了能够与小姐做更多的互动外，还可以亲自培养女孩子成为最受欢迎的夜店女王，怎么样是否已经心动了呢，那就做好迎接的准备吧。

文 火云
美编 anubis

如龙3	SEGA	动作
PS3	龙が如く3	日版
	预定2009年2月26日 / 1人	7980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

充满成人化要素的生活

"夜店"向来是"《如龙》系列"的招牌特色之一，而每一作名越稔洋也都会花大力气尽可能让玩家在此获得至高的享受，毕竟作为一个有头有脸的黑帮成员在娱乐场所吃不开可是万万不行的。

游戏中的三家夜店

本作桐生一马将在东京和冲绳两个地点之间活动，他经常光顾的夜店主要是神室町的两家分别名为"Club Koakuma"和"Club ageha"以及琉球街名为"完美无瑕"的夜店。在神室町的两家店内，《小恶魔 ageha》杂志中的模特儿将会以夜店小姐的身分登场。







畅游夜店

▶本作中玩家在夜店可以做的事情大大增加，与夜店中的女孩子对话时的选项也更加灵活，注目系统是否让你脸红心跳了呢？





进入夜店之后玩家首先要做的就是指定店中的女孩子，接下来就是点饮料之类的选择分支。如果选择了能够让场面气氛上升的选项，就会提高女孩子的好感度（画面左上角的心形标示）。如果对玩家的好感度够高，即使离开店家后，也可以通过从女孩子那里获得名片来和她发短信等方式来联系。另外，当和女孩子的好感度上升到一定程度之后，还能够邀请她出场享受二人的梦幻时光。

夜店支线





本作的夜店增加了很多新的要素，例如向女孩子想要人家注意到的诱人之处投向视线的"热视线模式"、能够谈论在街边所听到的传闻八卦的"闲聊八卦模式"等。在听到特别的对话或是完成各种事件之后，还会让好感度得到提升。当好感度达到最高值时，就会发生固有的夜店支线剧情。

出场伴游





本作依然可以邀请好感度较高的女孩子一起享受到夜店之外的地方约会的乐趣，除了能够带女孩子一起吃饭或买东西之外，本作还增加了许多能够和她们互动的诸如保龄球、卡拉OK和飞镖等迷你游戏。如果在射飞镖比赛中获得优胜还能够得到亲吻作为奖励哦，在冲绳打桌球获胜则能够欣赏到特别的演出影像，如果有机会千万不要错过和她们出游的机会。

© SEGA

在街上随意地自由探索也是《如龙》系列"的乐趣之一，而本作的两大舞台——东京和冲绳更是因为游戏和众多的企业合作而呈现出前所未有的真实，可以说，当你走在游戏中的神室町时，你看到的情形就和现实中的是一模一样的。

各个店铺的迷你游戏可以说是探索部分的主要乐趣之一，这也是系列的传统"节目"了，可以说这些迷你游戏足以有令玩家忘记主线剧情的魅力。本次我们就将给各位玩家介绍 7 种在《如龙 3》中的迷你游戏。相对于前几作，本作中的迷你游戏因为机能的进化以及和相关厂商的合作而拥有了更高的完成度。比如我们即将提到的能够在酒吧里玩到的射飞镖游戏，因为与日本著名的飞镖器材厂商 DARTS LIVE 的合作而可以在游戏中完全再现真实中存在的射飞镖机台。若是在游戏时可以获得诸如"Highton"、"Lowton"以及"Hattrick"等各种奖项的话，还会像真实机台一样播放影片，还原度 100%！

对战猜谜王



▶在现实中能够在日本各处的SEGA俱乐部中玩到的对战型猜谜游戏，当然在本作里也可以玩到。模式相当丰富，谜题还有很多种出题形式供玩家选择。

高尔夫



▲相对于前作大幅度进化的高尔夫球游戏。除了能够进行比较传统的18洞之外，还有其他模式等玩家去体验。

撞球



▲有9球、循环撞球等多种规则可以选择。而且撞球是可以和女孩子们一起玩的哦，如果胜利了还有奖励。

射飞镖



▲有很多种规则可以选择，如果你是现实中的飞镖游戏爱好者的话，这个迷你游戏绝对可以让你沉迷进去。而且和撞球一样，可以和女孩儿一起玩哦。

卡拉 OK



▲本作加入的全新迷你游戏。玩家可以进入路边的KTV唱歌，而且还可以和遥以及酒店小姐一起享受其中的乐趣哦。桐生的歌声也是相当不错的！

热血喧哗的街头战斗系统

喧哗奥义

用漂亮的强力一击给予敌人致命的重创，这就是系列战斗中最有特色的"喧哗奥义"了。《如龙 3》中，喧哗奥义的演出将得到革命性的进化，华丽度和爽快度空前上升的同时，本作中喧哗奥义的种类也将有大幅增加，比如冲绳格斗技和利用双节棍发动的喧哗奥义。身边的各种道具以及地形都将成为玩家手中发动强力"喧哗奥义"的武器。



双打战斗

享受与强敌战斗的乐趣，这便是系列作品中颇具魅力的"斗技场"。在《如龙 3》里，斗技场里将会加入全新的"双打锦标赛"模式。玩家在战斗中要一边与敌人战斗，还要一边对自己的同伴下达指令。两人更是能够配合发出华丽且强大的"双人喧哗奥义"。不过现在存在的问题是，虽然确定双打时有很多同伴可以选择，但要到哪里去寻找他们呢？



天启





在《如龙见参》里大受好评的"天启系统"也保留在了《如龙 3》中。所谓天启，也就是指在平常身边发生的事身上获得启发和灵感，从而悟得新的格斗技能或喧哗奥义的系统。从女子高中生摆脱好色男子的纠缠中，桐生又悟得了什么技能呢？

紧张度满点的追逐战

一边是"快逃"，一边是"别想逃"！伴随着两声叫喊，一幅紧张的追逐场面出现在玩家眼前，这就是在《如龙 3》里将会首次加入的全新战斗方式——追逐战。若要用一句话来概括的话，就是"速度与力量结合之战"。与一般的遭遇战相同，在街上遇到敌人并发生事件或对话后，对手将会立刻开始逃跑（或者桐生开始逃跑），紧张的追逐战便就此拉开，而得益于无缝战斗在本作的实现，追逐战也是以无缝的形式呈现的，紧张感刺激感满点！

从画面中可以看出，当画面上显示出目的地后，追逐战就会马上开始，玩家要一遍参考左下角的地图，一边在街道上高速奔跑以求追上对手。此外，在追逐的过程中仍旧有事件不停地发生，比如在追逐战的过程中有时会要求玩家做出跳过挡路的垃圾桶或汽车等动作，如果可以反应及时并漂亮完成的话，不仅会有特写演出还可以大幅拉近与对手的距离，但如果没能完成这些动作的话，那和对手之间的距离将会被进一步拉开。

当逼近对手到一定距离，玩家便可以锁定对手并扑向他将他压倒在地，从而以胜利结束追逐战。当然，如果是桐生被追的情况，甩掉身后的追踪者便告胜利。







无责任猜想 虽然目前来看本作的内容已经称得上相当丰富了，游戏与日本实际存在品牌之间的合作也大大加强，说不定这些在游戏中出现的品牌会在PSN提供下载在游戏中推广自己的新产品。





文 炎骑士 美编 anubis

机动战士高达 战场之绊 携带版	NBGI		动作
PSP	机动战士ガンダム 战场の绊 ポータブル		日版
	预定2009年3月26日	1～8人	5800日元
	无对应周边		

《机动战士高达 战场之绊》是 NBGI 于 2006 年 11 月推出的街机游戏。不同于其他同类作品，这款游戏采用了带有超豪华 180° 半球型屏幕的街机筐体。如此一来，玩家在游戏过程中就可以在最大程度上体验到接近原作设定的真实驾驶感受。无论是远距离炮击还是近距离格斗都显得魄力十足。当然，这套街机筐体的价格也是相当昂贵的，对于绝大多数国内玩家来说，体验这款游戏也就成了可望而不可及的奢侈举动。而这一次的 PSP 版，自然也就成为了国内玩家体验这款梦幻之作的绝佳机会。虽然移植到 PSP 上的游戏无论在视觉冲击力上还是游戏内容上都会有一定程度的缩水，但总的来说，对于高达游戏爱好者而言，本作的可玩度依然是相当高的！





4 对 4 的联机战术动作游戏

你没有看错！这是一款着重强调战术配合的动作游戏，并且可以满足最多 8 名玩家的组队联机对战，体验过《高达对高达》等联机对战游戏的朋友们都可以想像得到 8 人对战时的精彩场面。当然，尽管都是强调对战的要素，但这款游戏与机体动作略显花哨的《高达对高达》还是有所不同的。游戏的重点在于玩家之间的战术协同，不论是远距离的炮火支援、中距离的步枪对射还是近距离的白刃格斗，都需要玩家有良好的配合。那种“百万军中取上将首级”的作法在这款游戏中将很难奏效。



▲本作中要求玩家之间密切配合，不同机体的性能有很大的差异，对战术的要求较高。

令人熟悉的战力计量槽系统

熟悉“《高达 VS》系列”游戏的玩家对战力计量槽系统不会陌生。所谓战力计量槽，即是衡量对战双方战斗力剩余总量的计量设备。在游戏中，随着对战双方战斗力的持续消耗，战力计量槽就会逐渐降低，而计量槽首先降至零的一方自然就会告负。



登场机体介绍

本作的世界观背景取自“一年战争”，因而游戏中出现的各类机动战士也都是略带有复古风格的机型。由于战术配合是本作的一大主题，因此各种机型的任务分工被划分得十分详细，熟悉各种机型的能力自然也就成了玩家的必修课。

格	接近格斗型	0～100米
近	近距离战型	0～180米
中	中距离支援型	200～500米
远	远距离炮击型	400～700米
狙	狙击型	600～1000米

RGM-79G GM COMMANDO

吉姆突击型

近距离战型

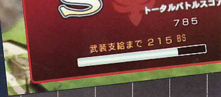
COST：180



©创通・サンライズ

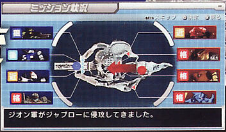






周到完善的对战设置系统





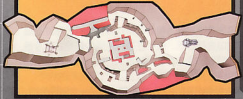
无论是单人游戏还是多人对战，玩家在正式进入游戏之前都可以对战场上的各种规则随意更改，诸如战场地图、米诺夫斯基粒子浓度、战力计量槽总量、战斗时间等要素都可以按照玩家的意愿进行调整。

▲战斗前的准备工作是相当重要的，玩家可以根据自己的意愿随意调整战斗规则，这也是本作的一大亮点所在。

注：米诺夫斯基粒子浓度可以被简单地视为对雷达干扰的强弱，当玩家在粒子浓度高的区域活动时，搜索目标以及与同伴的联系都会受到影响。

根据地形进行任务布置

地图中央位置即为战斗中双方将要争夺的区域，战斗的双方将分别部署在战场两侧的峡谷中。我们可以很明显地看出，要想让战斗的主动权向己方倾斜，那么在战斗开始后自然要迅速占领圆形区域的外围高台，如此一来才能依托有利的地势对敌人展开攻击。相反，如果在战斗打响后直接冲入地图中央的位置，那么就很有可能遭到敌人从上而下的袭击！



根据战术要求进行小队编成

小队编成系统对于强调对战要素的动作游戏来说已经十分常见，而本作中的小队编成不仅仅意味着玩家在战斗时齐心协力，而且还要求根据战术的不同进行巧妙地调整。可以预见到，玩家在平原地区和峡谷地貌的战场上将会运用到截然不同的战术配合，由此而来的机体选择也显得相当重要。比如，在峡谷中穿行时，机动性高的近战型MS将会发挥相当大的作用；而在开阔的平原上，诸如钢坦克和钢加农等中远距离支援型机体的作用将会相当大。



RGM-77-2 GUNCANNON
钢加农
中距离支援型
COST：200



240mm 加农炮
集束式导弹发射器
头部火神炮
光束步枪

MS-06S ZAKU Ⅱ (s)
夏亚专用指挥官型扎古
近距离战型
COST：180



扎古机关枪
扎古火箭筒
热能斧

MS-09F/TROP DOM TROP
热带型大魔
近距离战型
COST：200



MMP-80 机关枪
扎古火箭筒
反装甲榴弹
反装甲火箭筒
热能军刀



本作的延期使得很多玩家在寒假中体验本作的计划落空了，不过目前看来延期还是很有必要的。在之前的前线狙击和新作短波里，已经介绍了本作的一些新特性，而本次报道的主要内容是PSP版最重要的新系统——约定（日语写作约束），此外还会有敌对偶像的小故事哦！

偶像大师SP	NBGI	模拟育成
PSP	THE iDOLM@STER SP	日版
	预定2009年2月19日 1人	4800日元
	对应周边未定	

文 纱迦 美编 木仙

什么是约定？



约定系统在街机版和X360版里没有出现过，那么它到底是什么东西呢？简单地说，玩家会在游戏中的各种情景下与偶像们或是演艺界相关人士定下训练和工作方面的约定，如果能够遵守约定，那么在完成这些训练或工作后会有额外的加成效果，比如能力上升得更多、与玩家的关系更好等等。相反的，如果爽约的话，那么导致的后果就是相应的惩罚了。注意爽约包括不去和不按时两种情况哦！下面就让我们来看看具体有哪些约定吧！

和业内人士的约定

有时候在上班时会收到杂志记者、造型师等演艺界相关人士发过来的电子邮件，只要接下委托，就算是约定好了。之后到了约定当天，你的行程表中就会出现这个委托。如果你选择赴约并顺利完成的话，就会有附加效果了。

与杂志社记者的约定达成后，记者会写一些正面报道，这样偶像的知名度就会得到提升。相反如果放他鸽子的话，那就等着看负面报道吧，这样知名度反而会下降。与造型师的约定达成，则是能获得新的服装和饰品，爽约的话数量会减少甚至没有。如果没把握的话，还是直接回信不接受委托比较好。

关机与开机的约定



这是令设计者颇为得意的系统哦！掌机虽然说是随时随地可以进行游戏，但是在现实生活中还是会因为各种情况而导致玩家不得不中断游戏。设计者就连关机都不让身为经纪人的你闲着，搞出来一个开关机的约定。

在你决定要中断游戏的时候，你精心培育的偶像会主动叫住你，然后她会指定一个时间给你，这就是和你约好的下次进行游戏的时间。这样只要你在约定的时间开始游戏，偶像们的情绪就会高涨。如果没有遵守约定，那么情绪就会低落。情绪（TENSION）这个数据在游戏中的作用是相当重要的，相信玩过的人应该都能明白。



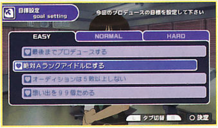
不过注意这个时间可是由偶像来指定的哦，这点比较棘手。如果是三浦梓这种善解人意的大姐还好说，要是遇到伊织这种小恶魔，说不定会指定你半夜起来和她见面呢。尽管非常折磨人，不过我们还是要说这是个很有创意的系统。

和偶像们的约定

经纪人和偶像之间也会存在约定。有时候在早晨和她们打招呼的时候，对方会充满干劲地提出：“我今天想要做○○！”如果你答应她的请求，安排她想做的事情到今天的行程表中，这样约定就算是成立了。之后如果顺利完成这项工作，会额外获得能力加成或吸引的FANS数增加这种好事。不过有时经纪人也有自己的安排，如果实在不行的话也只好拒绝了，这样的话会导致和她的关系稍微下降哦。



两人的约定



除了上面所说的约定外，游戏还有更重要的约定，那就是目标约定。PSP版和X360版一样，培育的限定时间是一年内。X360版在一年的时间到之后就会根据各种数据迎来结局。而PSP则不一样，培育的目标是需要在事先拟定的，之后再开始为期一年的两人共同奋斗。游戏中一共设置了12个目标，从最简单的到极为困难的都有。完成这些目标的话可以获得奖杯，奖杯会记录在玩家的名片上。对于菜鸟经纪人来说，还是先拟定一些低级目标会好一点。

©2003-2008 NBGI PROJECT IM@S

黑井社长的挑战书

在故事模式中，当玩家培育的偶像取得一定实力时，就会收到敌对公司961的黑井社长的挑战书。如果接受他的挑战，就要参加竞争试演会，和他手下的偶像展开对决。而在故事模式的最后，还会召开名为终极偶像（IDOL ULTIMATE）的节目，决定谁是最强的偶像。三个版本的对手各不一样，而她们与每位偶像的故事也各不相同哦！

在完美之日和响决一胜负！



在《完美之日》里，天海春香、高槻弥生和菊地真的对手是擅长舞蹈的我那霸响。响非常信任黑井社长，把他说的一切都当成真理，因此经纪人（也就是玩家）在她眼中就是一个恶棍！赶快以实际行动让她明白吧！


声优：沼仓爱美

VS. 天海春香

春香对于擅长舞蹈的响非常崇拜，但在响看来春香的经纪人是一个成天骚扰女艺人的变态。被响激怒的春香燃起了斗志，决定在试演会中赢得优胜，为765社挽回名誉，解开响的误会。



VS. 高槻弥生

弥生的可爱表现深深打动了响的心，响决定用冲绳名产来诱惑弥生加入961社。响认为这么做是在挽救弥生，弥生目前当然不是这么看的。不过如果你不努力的话，弥生就会被响抢走哦！

VS. 菊地真

真和响一样，擅长的都是舞蹈。本来两人都认为对方是值得深交的好敌手，不过黑井社长的谣言却把两人的关系彻底破坏。究竟真能不能通过自己的实力打破黑井社长的诬蔑呢？

在神奇之星与贵音成为好友？



尽管是个新人，不过贵音浑身散发出来的高贵气质令其备受瞩目。她将在《神奇之星》中成为水濑伊织、双海亚美＆真美、萩原雪步的对手。面对有着公主气质的她，偶像们已经乱作一团，身为经纪人的你有何对策呢？


声优：原由实

VS. 水濑伊织

伊织对被记者包围的贵音很有兴趣，礼貌地打了招呼。没想到贵音更加狂妄，直接说出“浪费时间”的话，这下可把伊织大小姐给惹火了。她决定要以自己的实力把贵音踩在脚下。

VS. 双海亚美

亚美喜欢上了帅气的贵音，想和她成为好友。贵音的回答是“我之外的都是敌人”，但亚美明显没有理会她在说什么，她已经自个儿把贵音当成自己的好友，连对她的昵称都已经想好了！

VS. 萩原雪步

雪步在街上惨遭不良少年搭讪，幸好被贵音所救。没想到雪步就此对贵音一见钟情，想要郑重地向贵音道谢。这对于天生胆小的雪步来说还是第一次，身为经纪人的你一定要帮她啊！



在思念之月把美希抢回来？！



美希本来是X360版的原创角色，和其他偶像一样可以选择。没想到在PSP版里却离开了765社加入了961社，在《思念之月》中作为三浦梓、如月千早和秋月律子的对手出现。究竟她是为什么要离开呢？答案请在游戏中寻找！


声优：长谷川明子

VS. 如月千早

在报名参加终极偶像节目时美希与千早再会，美希为当初离开765社向千早道歉。不过千早却表示现在“只关心和唱歌有关的事情”。本是好友的两人会再次和好吗？

VS. 秋月律子

和美希再次见面的律子，劈头盖脑就是一番质问，要美希如实交代为什么离开了765社，搞得令人感动的再会气氛荡然无存。就连在一旁居中调解的经纪人也遭受了池鱼之殃。



VS. 三浦梓

与美希再会的梓和经纪人向美希说了很多关心的话，不过美希看到你和三浦梓之间心意相通的情景后居然大吃飞醋，搞得不欢而散。难道说美希离开765社另有原因？

恐怖的下载地狱再临！

《偶像大师》之所以能被很多玩家记住，最主要的原因还是在于她在Xbox LIVE上的捞钱表现。如今PSP玩家也即将迎来恐怖的下载地狱，NBGI已经“贴心”地为你们准备了大量下载内容，当然这些内容里也有少量免费内容。如果你对Playstation Store还没有什么认识的话，那就赶快用你的PSP连上官网研究一番吧！可以下载的内容包括新服饰和新歌曲，游戏发售当天就会出现第一弹下载内容哦！对于没有X360的粉丝来说，估计这一天已经等了很久了吧？

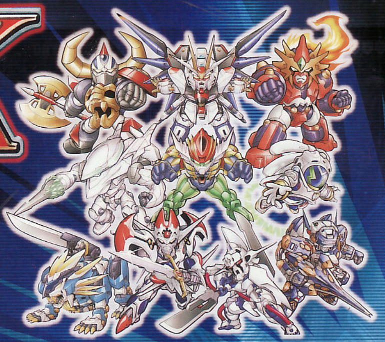


重大消息 为什么本作会延期呢？答案是因为响、贵音和美希也可以演出哦！尽管她们三人只能在事务所模式中出现，不过一样能够和其他偶像一起载歌载舞，如此一来三人专用的歌曲肯定也少不了啦。看来NBGI已经想好了《偶像大师2》的计划啊！

スーパーロボット大戦K

文 炎骑士　美编 心の永恒

最新的《机战》作品落户NDS，这个结果对于大家来说似乎是意料之中的。作为NDS平台上第二款系列作品，大家最最关心的自然就是新游戏的进化程度是否明显。《机战W》中缺乏真人语音的诟病是否得到解决？新加入的作品到底是哪些？《机战A携带版》中引入的乱数系统是否会延续……，相信在游戏正式发售之前，这些疑问都将成为众多玩家茶余饭后的话题。别急，还是先让我们看看本作中将要登场的热血作品都有哪些吧！



超级机器人大战K	NBGI	策略角色扮演
NDS	スーパーロボット大战K	日版
	预定2009年4月2日　1人	5800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：12岁以上

重磅出击！参战新作一览

苍穹之法芙娜

TV版动画 2004年7月～12月间放映



故事简介 位于日本列岛附近的龙宫岛是一座平静的安乐所，岛上的居民长久以来过着与世无争的安宁生活。然而，这种安静却被一群来自遥远彼方的未知生命体"fostom"给打破了。为了抗击从苍穹间袭来的不祥生物，人们开始了艰辛的战斗历程。

居住在龙宫岛上的真壁一骑本是一个普通的少年，随着外来者的入侵，他也像其他人那样不得不拿起武器开始了抵抗。在一个偶然的机会下，一骑成为了巨型战斗机器人"法芙娜"的驾驶员，为了保卫最后的家园，也为了守护身边的人们，一骑踏上了本不属于他的战场……



◀《苍穹之法芙娜》与《高达SEED DESTINY》的原作人物设定同为平井久司，不晓得"长相"十分接近的真壁一骑和飞鸟真是否会把大家搞昏了头。（笑）



▶必杀技的大魄力特写！



登场作品一览

- ☆破邪大星弹劾凰
- ☆返乡战士
- ★苍穹之法芙娜
- ☆电脑战机VIRTUAL ON
- ☆机动战士高达SEED
- ☆机动战士高达SEED DESTINY
- ★机动战士高达SEED C.E.73-观星者-
- ☆魔神Z
- ★新・大空魔龙
- ★钢铁神吉克
- ★机兽创世纪
- ☆神魂合体GODANNAR
- ☆神魂合体GODANNAR 第二季
- ★枪×剑

从本次登场的动画作品列表不难看出，游戏制作团队对传统的机战内容结构进行了大刀阔斧的改革，不仅为大家所喜闻乐见的正统系高达作品不再出现，就连诸如《超时空要塞》、《盖塔》等作为传统主力的作品也被无情地扫地出门。由于大多数参展动画都是2000年之后制作完成的作品，所以我们不难看出游戏开发者意图吸引年轻一代玩家的目光，渴望进一步扩大机战的玩家群。当然，随着符合时代潮流的大量新动画的加入，本作的看点也得到进一步提高。

©AIC・EMOTION ©SUNRISE・BV・WOWOW ©XEBEC・龙宫岛役场 ©SEGA, 2003 CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN: KATOKI HAJIME ©创通・サンライズ・毎日放送 ©ダイナミック企画 ©テレビ朝日・东映アニメーション ©永井豪/ダイナミック企画・ビルドベース ©1983 2009 TOMY ©ShoPro ©2003 ProjectGODANNAR ©2005 AIC・チームダンチェスター/ガンソードパートナーズ

机兽创世纪

TV版动画 2005年4月～2006年3月间放映



故事简介

行星Zi原本是一颗充满活力的蓝色星球，这里的居民创造了延续数千年的璀璨文明。然而，随着突然发生的地轴变动，海洋吞没了都市，火山爆发喷出的灼热浓烟遮住了天空。由于得不到阳光的照射，地面上的大量物种灭绝了，脆弱的人类文明更是受到了毁灭性的破坏。所幸，人类没有在这次大灾变中灭亡，活下来的人们在世界各地重新建立了的家园。

渐渐的，那次吞噬了无数生命的大灾难被人们所忘却，成为了一个神话。不过，随着史前建筑“杰列烈塔”和兽类机械生命体被不断挖掘出来，人们开始认识到那场大灾难并不是祖先编造出来的故事。

少年路吉随父亲和村子里的人一起去打捞被发现的机兽，然而在打捞工作完成不久，村里便遭到了迪加鲁特武国的残酷袭击。就在这时，被打捞出来的机兽“村雨”向路吉发出了召唤……



▲《机兽创世纪》原本已经推出过相关的游戏，不过对于《机战》玩家来说，这一次的表现无疑是更令人期待的。



枪×剑

TV版动画 2005年7月～12月间放映



故事简介

凡与新娘正沉浸在新婚的甜蜜之中，然而一场突如其来的意外却将这对有情人生生拆散：凡的爱妻被一个有着铁钩手的神秘男子无情地杀害！为了复仇，凡开始了本不该属于他的艰辛旅程。温蒂是一个极富有正义感的少女，本来，处于花季的少女应该尽情享受属于自己的青春，但温蒂却不得不放弃这一切，踏遍千山万水去寻找失踪已久的哥哥。在一次无意的偶遇中，凡邂逅了温蒂。命运的羁绊让两个孤独的灵魂结伴而行。枪与剑所书写的血色传奇就这样在名为“无尽的伊柳申”的荒漠行星上流传开来。



▲《枪×剑》独特的机体风格在游戏中有着很好的再现。

机动战士高达SEED C.E.73-观星者-

原创视频动画 2006年11月发售



故事简介



C.E.73年的“尤尼乌斯7”坠落大气层事件对地球造成了极大的破坏。在这次灾难造成的混乱之中，一部纯白色的机动战士出现在了被尘埃笼罩的天空之中，它就是“观星者”。

《观星者》虽然被视为《高达SEED DESTINY》的续篇，但它并不是以传统的TV版或OVA版动画的形式来发行的，而是采用了网络媒体的方式推出。尽管只有短短的3话共45分钟，但这部短篇集中出现的两台强力机动战士——观星者和强袭・黑却有着极高的人气。在即将推出的《机战K》中，这两台高性能机动战士的表现无疑是相当令人期待的！

制作人专访



寺田贵信

作为刚刚公布的游戏信息，除了对一些新加入作品的了解之外，大家对游戏的其他信息还是无从所知。不过，从这次的制作人专访中，我们应该还是可以从寺田贵信本人的口中得到一些有用的情报的！

【记者】这一作的代号是“K”，有什么特殊的意义吗？

【寺田】其实就是“携带机”的首个假名的发音嘛（“携带机”即为掌机，读作“KEI TAI KI”）！《机战》的玩家之中还是年轻人居多，尽管这个系列已经有18年的历史了，不过我觉得就算从《K》初次开始接触这个系列也不是什么很困难的事。

【记者】那么，新参战的作品自然是相当令人期待的了！

【寺田】是啊，就像去年推出的《机战Z》一样，这次加入了许多新的动画作品，诸如《苍穹之法芙娜》、《钢铁神吉克》、《枪×剑》等都是第一次出现在《机战》中。当然，像《返乡战士》、《高达SEED DESTINY》这两部已经在《机战Z》中率先登场的作品，尽管也被《K》所收录，但玩家还是会发现许多不同之处的，依然可以体会到新鲜感！

【记者】那么，新游戏的亮点都有哪些呢？

【寺田】首先，战斗场面会比同属NDS平台的《机战W》要华丽许多，特写动画场面也要多得多！此外，我们在新的游戏中还加入了被称作**伙伴战斗系统**的全新系统。当然，关于这个系统，目前还是处于暂时保密状态的。请大家再忍耐一下吧，这款即将发售的新作一定会让你爱不释手的！

消息更新 截稿之前得到的消息，本作中新加入的“伙伴战斗系统”将会令战斗的乐趣进一步加大。不过从目前公布的宣传片中依然无法确定是否加入了真人语音。另外，本作的原创机体将同《机战W》一样偏向于真实系风格，并且会采用多主角制。请大家继续关注我们随后的跟踪报道！

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期的短波除了按照惯例给大家带来了丰富的掌机游戏资讯外，惟一一款家用机游戏《真·三国无双5 帝国》相信对前作意犹未尽的玩家已经期待很久了，虽然到目前为止游戏具体的发售日仍然是个谜，不过而从纱迦介绍的内容来看，重新调整后的系统似乎消除了前作的不少怨念，玩法更加自由。

虽然在经济危机的寒冬里，大家都捂紧了自己的钱包，但进入2月中旬后，可怕的春季大作潮即将到来，有些大作就算要节衣缩食也不能错过。也有一些二线作品或者资料片同样觊觎着玩家的钱包，即将上市的《横行霸道IV 迷失与诅咒》就是一个足以与众多一线完整大作匹敌的超级资料片！

.hack//Link

PSP 动作角色扮演 ■.hack//Link ■日版 ■NBGI ■发售日未定 ［文：晴天］

系列的集大成之作

自从"《.hack//G.U.》系列"完结后，"《.hack》系列"除了在去年推出了一部动画电影外，游戏方面的消息则一直杳无音讯。现在为了一解FANS的相思之苦，NBGI终于公布了系列的最新作品将会在PSP上登场，虽然对于具体的发售时间厂商并没有做出更多的解释，不过知道有新作的存在，大家应该也能放下心中的大石，静静等待它的降临了。



男主人公 九龙时郎

某天和彩花见面时，被其手中的光盘所引发的时空漩涡传送到了虚拟网络世界"The World R：X"，找到方法回到原来的世界成为了他冒险的最终目的。

女主人公 天城彩花

拥有神秘力量的少女，虽然没人知道她所拥有的光盘究竟从何处而来，但是惟一肯定的是，只有她才拥有让时郎返回现实世界的能力。

华丽的最终章

这次最新作的最大卖点就是对以往系列作品中留下的谜团进行完全的解释，而一些在主线流程中并未提及的"里章节"也会尽数收录其中，预示着系列将会迎来名副其实的"最终章"。同时为了突出新作的创新诚意，游戏中的主人公都是全新的面孔，当然以往系列中的重要人物仍然会相继在游戏中出现，给予玩家适时的帮助。究竟在完全进化的虚拟网络世界"The World R：X"中将会展开怎样的故事？非常值得所有玩家期待。



▲初次来到"The World R：X"的时郎就受到神秘人物的攻击，究竟他能否摆脱困境呢？



▲游戏中的过场都是采用类似漫画的形式来表现，对于传统的游戏玩家来说有种焕然一新的感觉。

首次公开的游戏画面

虽然官方并没有对游戏的故事背景和系统进行更多的描述，但是通过以下公布的第一批实际游戏画面我们还是能够看到一些系统上的变化，自称系列FANS的你是否也发现了呢？



▶满足特定的条件后在战斗中可以发动多名角色的合体技。



◀在战斗中同伴经常会提示玩家自己的想法，如果响应他们的要求就会执行一些特殊的指令。

巧克力狗的甜品小站

NDS 模拟经营 ■チョコ犬のできたてスイ ツワゴン ■日版 ■Creative Core ■预定2009年3月19日发售 ［文：晴天］

说起"《巧克力狗》系列"可能很多男性玩家并不是很熟悉，作为一款以模拟经营为主题的游戏系列，可爱逗趣的主人公以及各种精心设计的小元素都让其在女性玩家中拥有不少的忠实粉丝，成为了时下日本男性玩家讨女孩子欢心的新宠。而以下要为大家介绍的正是该系列的第三款作品，这次我们的巧克力狗将为了满足好友的愿望，从前作中的百货店出发，推着手推车沿路贩卖自己精心制作的甜点，而这个过程中又会有怎样的惊喜等待着我们呢？

可爱满分的主人公

和其他模拟育成类的游戏一样，游戏一开始也为玩家提供了四种主人公的造型供大家选择，虽然在实际游戏中他们并没有能力上的差别，不过选择一个自己中意的巧克力狗，游戏起来心情自然也会舒畅而愉快很多。



游戏的进行方式

①打扮手推车

由于这次我们的经营场所是以流动的手推车为主，所以要想达到吸引顾客的目的，除了制作出美味的甜品，手推车的外观也显得十分重要。游戏的每一天一开始玩家都必须对当天的天气情况和贩卖地点有一个大致的了解，这样搭配不同的环境使用各种小饰物来装点手推车就会起到事半功倍的效果，而且根据官方公布的数据，游戏中一共存在着149种创意十足的饰物来满足不同玩家的审美需要。



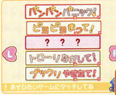
▶在装扮手推车之前一定要注意上屏幕的提示信息，先根据月份来确定季节，这样搭配小饰物时才会更有针对性。

②制作爱心甜点

作为游戏的主体部分，制作甜点的过程同样是以大家喜闻乐见的"迷你游戏"来呈现，根据玩家选择的料理用具不同，迷你游戏的具体内容也会发生变化，甚至除了游戏中给出的甜点制作配方外，玩家还可以发挥自己的创意来制作自己专属的特色甜品。

▶游戏中一共存在10种迷你游戏，而甜品的总数也达到了100种以上。





◀根据玩家在迷你游戏中的表现，下屏幕下方的"美味槽"也会不断增加，想尽一切办法让它达到满值吧！

幸福生活中的甜蜜滋味

③甜品店开张

完成了以上两道工序后，终于来到了最后的"贩卖环节"，而要让自己的销售业绩不断攀升，在贩卖的过程中从顾客处收集信息也能为我们制作甜品和装饰手推车时提供非常实用的参考方案，看来要完成销售额1亿的目标应该是指日可待。



◀所谓"顾客就是上帝"，他们的意见对我们的经营自然也是很重要的。

▼游戏中可以贩卖甜点的地点有很多，上屏幕会很直观地显示顾客的满意度和资金情况。



Wii｜怪物猎人G｜2009年春季发售 本作是2005年1月发售的PS2移植版，实际内容和原版相同，主要在系统上结合后期作品进行了调整，例如可以在购买道具时直接将其送往保管箱，在制造装备时可以看到具体外观等。

真·三国无双5 帝国

多机种 动作 ■真・三国无双 5 Empires ■日版 ■Koei ■预定 2009 年春季发售 [文：纱迦]

对应机种为 PS3、X360

南蛮王参战！

大概是觉得吸引力不足，这回的《真・三国无双 5 帝国》明显比过去的几作东西多不少，不过相对地游戏也延期了。最大的惊喜当然是增加了孟获这名角色，此外特殊技的增加也让人高兴。如果把这些改动都加到 5 代里，想必获得的评价也会好很多吧？





南蛮王这回不玩布袋皮影戏了，改使一根大石柱，不过看上去貌似还是有可能和已知武将的动作模组重复。真要是这样的话就比较无趣了。另外他的夫人祝融看来依然不会登场。



超细致的自创武将系统



这回的自创武将是有史以来最细致的。首先玩家可以选择的服装更多了，共有头、胸、腕、腰、足五个部件可以设定，而且每个部分的部件均可自由调整颜色。可选择的部件中，除了传统的中国风味，还有日本盔甲、西洋盛装，看起来是相当丰富。人物的脸部可以细致设定，包括脸型、眼睛、鼻子都可以自由调整。还可以追加装饰品，如胡子、眼镜、眼罩等等。除此之外，发型、发色、皮肤颜色，这些都可以调整。人物身材也在可调节之列，游戏内置了肌肉男、瘦身女这样的内定身材，玩家还可以自行调节高矮胖瘦。最后，玩家可以为你的自创角色设定动作模组、特殊技和所持卡片。动作模组可以直接照搬无双武将的，大剑和细剑是否回归尚不得而知。





新增特殊技



5 代全部武将只有 5 种特殊技，这个设定着实让玩家极度不爽。本作则一举将特殊技增至十种，大量新技追加！而每名武将最多可以同时带 4 种特殊技，令游戏的玩法大幅增加！



部分新增特殊技	
炎刃	沿地面突袭的火焰刀
炎波	把身边的敌人统统烧死
强夺	打死敌人可以获得金钱
金刚	一定时间内受到攻击无硬直
集中	一定时间内攻击力大幅上升
挑发	敌防御力下降，且不能防御
冰刃	冻住前方的敌人，令其行动不能
冰岚	把身边的敌人全部冻住



◀▲《无双》有越来越神棍化的趋势。

七龙战记

NDS 角色扮演 ■セブンスドラゴン ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年 3 月 5 日发售

全新职业和战斗要素公开

[文：晴天]

在之前的报道中我们已经为大家介绍了游戏的故事背景和类似于《世界树迷宫》的人物育成系统，而根据剧情的需要，游戏中其实还存在着一些固定职业的角色可以成为同伴使我方的队伍更加壮大，通常要获得他们都需要完成特定地点的某些事件才行。

传说中的国家

伊甸大陆的南端坐落着古代书籍上记载的“马来亚西亚群岛国”，在不同的小岛上玩家不但能看到高耸的椰子树和清澈的海水，充满热带风情的建筑也会为我们的冒险提供很多帮助。但是要进入这里也并非一帆风顺，因为根据当地居民的习俗，所有的成年男性都是禁止在国家内自由出入的，所以要想从守护国家的后裔处了解到隐藏在小岛上的秘密，就只能派出全女性角色组成的队伍才行。



◀和士兵的对话中可以了解到目前岛国正在遭受七龙的攻击。



▶这里几乎每个小岛上都存在遗迹，究竟它们的作用是什么呢？

翩翩起舞的歌姬

公主 プリンセス

在大陆南方出生的歌姬后裔，虽然经常随身携带长鞭防身，但“歌声”才是她真正的武器，而也正由于她既能够提升我方的能力，又能削弱敌人，所以在战斗中担任着支援防守的重要角色。



▲虽然公主的造型比较可爱，但有时使用长鞭攻击也会显露出她们残酷无情的一面。



特色技能之一 风と木の诗

就像微风吹过树林一般，让我方全体的 HP 缓慢回复。

特色技能之二 绝叫金切り

用震耳欲聋的声音让敌人感到胆怯，从而暂时丧失行动能力。

特色技能之三 ナインテール

使用手中的长鞭进行 9 次连续攻击，被命中的敌人有一定几率可以由我方下达行动指令。

连携技能公开

在本作的战斗中如果将某几种特定的职业编在队伍中就能发动“连携技能”使战斗朝更有利于我方的方向发展，虽然目前官方只公布了骑士和公主的“连携技能”，但相信在实际游戏中通过不断尝试，玩家还能发现很多新奇的组合。

▶公主先使用专用技能“公主密令”将敌人锁定，然后再追加骑士的剑刃攻击就能对敌人造成极大的伤害。



NDS | 名侦探柯南与金田一少年事件簿 | 2009 年 2 月 5 日发售 本作是为了纪念日本分别连载《名侦探柯南》和《金田一少年事件簿》的两本知名漫画杂志创刊 50 周年而推出的作品，除了保留推理游戏的精髓外，两个作品中不同人物的各种交集也成为了最大的看点，在“夕暗岛”上为玩家演绎完全原创的故事。

光明力量 羽翼 作为冒险据点的飞空艇

NDS 策略角色扮演 ■Shining Force Feather ■日版
■SEGA ■预定 2009 年 2 月 19 日发售



▲艾尔芬虽然不能直接参与战斗，但是却可以为主人公们提供丰富多彩的支援效果。

与艾尔芬对话

游戏中玩家冒险的据点便是女主角艾尔芬作为核心的古文明飞空艇，在飞空艇的控制室与艾尔芬对话可以对其进行强化，甚至玩家还可以对艾尔芬的服装进行变更等操作。艾尔芬的服装并不只是观赏的作用，不同的服装类型还可以在战斗中起到不同的支援作用。



■既有可爱的洋装，又有性感的盔甲装，游戏中为玩家准备了大量不同风格的服装。看来这件盔甲装备一定能够为参战人员提升防御力了。

生产道具

在飞空艇内可以将打倒敌人获得的"魔法金属"（ミスリル）来生产装备和消耗品等道具，生产道具的种类会随着剧情的发展而逐渐增多。但是并不是所有装备都可以在飞空艇内生产出来，一些珍贵的道具还是需要玩家完成特殊的分支剧情才能获得。



▲与飞空艇角落里的角色对话即可进行道具的生产，有些道具需要贵重的魔法金属才可以生产。



▶数量庞大的装备品收集也是系列的特色之一，同一件装备每次被生产出来的性能是在一定范围内随机变化的，看来想要获得强力武器就要发扬"刷"的精神了。

技能的装备与变更

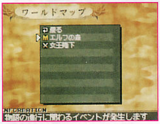


本作的战斗中 A、B、X、Y 键可以设定不同的技能用来攻击敌人，玩家可以在战斗开始前在飞空艇内进入编成画面对技能等进行设定。根据敌人的种类和特征设定最合适的技能才能在战斗中抢得先机。

◀技能的组合还要考虑到战斗时的连携攻击，这样才能发挥出最大的攻击效率。

选择移动方位

本作故事的流程由"剧情部分"、"探索部分"和"战斗部分" 3 个基本元素组成，当进行完剧情部分之后，玩家就可以在飞空艇上选择世界地图上想要到达的地点进行探索，每个地点都会发生各种各样的事件，当然，除了主线剧情外还可以触发许多分支剧情。



◀有时会出现多个可以移动的目的地，其中既有主线剧情也有分支剧情，分支剧情中除了可以获得额外的道具，说不定还能碰上隐藏同伴加入的机会。

［文：火云］

七魂

PSP 动作角色扮演 ■七魂 ■日版
■GAE ■预定 2009 年春季发售

变化无限 乐趣无限

［文：晴天］

对于喜欢按照自己的想法创造游戏的玩家来说，《迷宫制造者》系列" 正好为大家提供了一个这样的平台。将 110 种以上的建筑素材随意的组合成迷宫，然后吸引不同的怪物到来并与它们战斗，在累计资源的同时也使自身的能力得到成长，一气呵成的系统充满了无限的变化自然也带来了难以言语的成就感。现在系列的最新作即将于 PSP 上再次登场，而这次的冒险中我们又将遭遇怎样曲折离奇的事件，赶快从本期的短波中找到答案吧。

创造迷宫的基本知识

根据系统作品的一贯设定，最初玩家可以进入迷宫区域调查尽头的地点，选择需要使用的建筑材料来搭建出大小不一的房间和通道。根据玩家构造迷宫的大小和复杂程度，系统会自动给予评价，而评价越高，出现的敌人也会更强，但是战胜后掉落的物品也更好。



◀调查通道的尽头可以使用从商店或任务中获得的材料来扩充迷宫的规模。



▲设定房间内的地形会影响出现敌人的种类，尤其是完成某些特定的任务时，一定要根据敌人的习性进行设置才会出现任务目标。



◀通道和房间的位置都确定好后就能看到迷宫完整的地图，一般分支路线和房间越多，评价的提升也越明显。

流程进行方式



▲尝试创新是游戏的主旨，如果只固定使用几种素材的组合，很快游戏的进度就会停滞不前，人为地增加游戏的重复感……

游戏中的每一天都相当充实，一般都是早晨前往公会接受任务，接着根据要求创造迷宫并完成探索或收集后，返回村庄获得报酬，最后使用怪物掉落的食材组合出各种料理提升主人公的能力。另外根据游戏的设定，每遇到一种新的怪物都会自动登录到玩家的"调查资料"中，随着资料的完成度提高，创造迷宫时的各种限制也会随之解除，进而到达新的区域获得更高级的素材使创造迷宫时的选择更加多样化。



▶遇到大型的强敌时由于有两名同伴助阵，所以只要把握住它的行动规律就能有条不紊地进攻，甚至有些时候还必须借助同伴的力量发现敌人的弱点才能对其造成更大的伤害。

游戏中的关键人物



主人公

能够熟练使用任何武器，并运用魔法和敌人作战的全能战士，虽然作为冒险者的资历还不深，但却拥有随意创造迷宫等多种特殊能力，而且其中大部分连他自己本人也不知道。

菲尔

被封印在遗迹中的精灵族女性，擅长使用短剑和弓，并且拥有不错的魔法天赋。自从被主人公救下后，便为了报恩一直和其一起行动。

莱欧

最初居住在北方的巨人族族人，由于在旅行途中遭到了未知者的袭击而被封印在了遗迹中，其最大的特点就是右手装备的盾牌可以抵御大多数怪物的进攻。

罗兹

依靠自己的美貌诱惑怪物并让其成为俘虏的女性，对于不听从自己命令的人都会使用鞭子粗暴地对待。

PSP｜撼天神塔 黑暗再临｜2009 年 3 月 19 日发售

虽然本作是即时进行的带有动作成分的探索游戏，不过不擅长动作游戏的玩家也不用过于担心，除了贴心的教学模式外，游戏中独有的"随时记录"机能也能在难度较高的 BOSS 战中为玩家提供很大的帮助。

横行霸道IV 迷失与诅咒

史上最昂贵资料片降临!

《迷失与诅咒》也许是有史以来最昂贵的资料片，微软花了 2500 万美元才将它买到手，如此大手笔的投入当然要有足够的回报。《迷失与诅咒》相当于是《GTAIV》的一个外传，以摩托车手 Johnny Klebbitz 为新主角，就像制作人所说，在这张资料片中，你将会"看到自由城的另一面"！

游戏的故事围绕"友情"，与原作中的 Niko 不同，Johnny 原本就是自由城的居民，因此他一开始就拥有枪支、汽车等各种必需品，在执行艰难的任务时，Johnny 的"Lost"飞车党兄弟们将会向他提供援助。共同参加任务的兄弟们只要能幸存下来，就可以在 HP、瞄准精确度和杀伤力方面得到提升，如果一个成员战死，会有另外的新成员加入，但他的一切能力数值都是从零开始。玩家可以率领着 Lost 的成员们驾驶摩托车浩浩荡荡地驶向大街，路上会出现 Lost 的标志，玩家要开到标志所在处才能保持车队的阵型，一直跟着这个标志驾驶，就会触发与伙伴们的对话，并且回复一些 HP。


■跟着玩家出生入死的兄弟们活得越久，战斗力就越强。



X360 动作 ■Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned ■美版 ■Rockstar ■2009 年 2 月 17 日发售

Johnny 是 Lost 飞车党的二把手，但老大 Billy 其实已经被他架空。游戏一开始，发狂的 Billy 从 Johnny 那里夺回了 Lost 的控制权，之后他的第一个目标是在 Lost 的俱乐部外射杀一名敌对帮派"死神"的成员，Johnny 与死神签订的休战协议已经被破坏，黑帮重燃战火，游戏就是从这里开始。本作的很多剧情都与《GTAIV》原作有很多交叉点，例如原作中 Niko 与 Playboy X 在一个废弃公寓里交易的海洛因就是 Lost 从"死神"那里偷来的，交易过程中警方赶到现场，Niko 从屋顶逃走，Johnny 则是直接跑下楼与警方对峙，这个任务在本作中叫做"买方市场"。从这个任务就能感受到本作更为狂热激烈的氛围，更多武器、更多载具、更多爆炸——这就是《迷失与诅咒》的根本。

［文：阳光成员 清国倾城］

X战警前传 金刚狼

金刚狼暴力归来!



多机种 动作 ■X-Men Origins: Wolverine ■美版 ■Activision ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

过去超级英雄漫画改编的游戏通常都要考虑低龄玩家市场，因此在暴力程度上都有所节制。但金刚狼这样一个角色，如果要表现出真实感，就不得不做出一点血腥味……要知道他那双金刚利爪轻易就能将对手开膛破肚、斩首断肢。这次配合同名电影的上映，Activision 决定为成年玩家们打造一个更具真实感的金刚狼，让玩家感受杀戮快感。

《X 战警前传 金刚狼》剧情围绕电影版，同时加入了不少原创关卡，休·杰克曼等大牌明星都会亲自为本作配音。在游戏中，金刚狼有三种主要攻击方式：快速攻击、强力攻击和连锁必杀技，发动必杀技时有充满电影效果的镜头特写，这些动作几乎都十分血腥，例如一只手抓住敌人的脑袋，用另一只手的金刚爪刺穿他的脖子，或者将敌人的身体刺穿后抬到半空中，用金刚爪连续猛刺其胸膛。另外金刚狼还有野生动物般的感应能力，能够看到关卡中的特殊路线，或者是看到敌人的弱点。游戏中精心设计了一些电影般的火爆动作场面，将会令玩家感到血脉贲张。


■在战斗中，金刚狼身上的衣服会逐渐破损。

［文：星夜］

职业赛车

职业级赛车，专业级游戏!

由SimBin工作室开发的Lizard物理引擎是一个专门为赛车游戏而制作的游戏引擎，号称能够让玩家感受到每一个转弯的感觉以及加速度的爆发，甚至汽车停在起跑线上时的紧张感等心理状态也会在他们的这款赛车新作中呈现。

本作收录了大量获得FIA锦标赛官方授权的赛道，总赛道数量为13条，包括澳门、波尔图、波城等地，并且还有世界汽车巡回赛、方程式3000、和宝马方程式等知名赛事，收录了Aston Martin、Saleen等厂商的GT赛车，以及奥迪R8、道奇Viper SRT10等常见车型，阿尔法·罗密欧、宝马、雪佛莱等名门将会有新车在本作中首次亮相。本作的GT比赛等级包括GT Pro、GT Sport和GT Club，全部仿照真实的GT比赛设计。本作还对应Xbox LIVE，可以12人在线比赛。

［文：星夜］



X360 竞速 ■RacePro ■欧版 ■Atari ■2009 年 2 月 20 日发售

▲本作虽然画面细节并不出众，但整体真实感极强。

PS2 | 苏醒神光 | 2009 年 2 月 19 日发售

通过查看游戏中的怪物图鉴除了能够得知怪物的属性弱点、技能等资料，在掉落的物品中也存在着"RARE"(珍稀)类的物品，要想获得它们必须使用特定的条件击破敌人，大家赶紧做好完美怪物图鉴的觉悟吧。



市场上有一些游戏类型正在悄悄地消失，比如我曾经一度很沉迷的滑板游戏。小时候一直想拥有一块滑板，一直未能得偿所愿，只能蹭小伙伴的滑板来过过瘾，技术嘛……只能说是凑合。“《托尼·霍克职业滑板》系列”一直比较喜欢，每次玩的时候都梦想着自己的技术要是能到这一步，上街该是多么拉风的事情。这个系列进入次世代之后就没有再奏出过任何强音，倒是EA的《街头滑板》开创了一番新天地，有兴趣的玩家不妨尝试一下。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

新闻资讯　黄金眼

最终幻想 水晶编年史 时之回声



推荐玩家人群
●玩过前作的玩家。●喜欢简单轻松的联机游戏的人。●对迷宫解谜游戏有兴趣的玩家。

热血推荐　总分 24

■动作、解谜与角色扮演的最佳融合。

晴天
本作史无前例地实现了Wii和NDS联机游戏，而且联机的玩家也不再仅仅局限于身边的好友。游戏中玩家仍然可以选择不同的种族来体验不同的战斗方式，迷宫中的谜题也会根据当前队伍中的角色种族而变化，新加入的游泳技能很有新意，而收集一套实用而华丽的装备则仍然是众多玩家的终极目标。

九兵卫
和前作相比，本作的游戏方式和基本系统并没有发生太大变化，但是迷宫中的解谜要素却得到了增加，诸如魔法成长等部分在本作也进行了调整，玩起来变得更加简单明了。虽然游戏中NPC同伴的AI令人哭笑不得，但撇开这这一点，本作依然是近期最好玩的动作角色扮演游戏，联机也乐趣十足。

玛娜
关卡的解谜要素比较多，玩家要利用自己学到的各种技巧通过，在迷宫中行动的时候一点也不会觉得无聊，玩家可以自由选择自己的种族，游戏的隐藏要素也比较丰富，虽然单机游戏时AI的行动有些傻，不过总体来说各方面都能让人满意。除此之外，和朋友一起联机合作也是游戏的最大乐趣之一。

■NDS■卡片■Square Enix■ファイナルファンジー クリスタルクロニクル エコーズ オブ タイム■动作角色扮演■2009年1月29日■1人■无对应周边

街头滑板 2



推荐玩家人群
●遗憾错过玩滑板年纪却又不甘心的人。●想用新的操作方法来体验滑板游戏的人。

总分 23

■最好的滑板游戏（之一）。

Gouki
游戏的卖点是使用手柄来模拟真实滑板运动的控制，虽然这对于很多人来说有点“过干瘾”的感觉，不过游戏里角色那些惊人的动作细节还是在向我们表明这是一个非常用心且专业的作品。“职业生涯”模式依然是游戏的主打，成长的过程中你可以装备上自己喜欢的品牌。只要你喜欢滑板，那就去试试它。

丁丁
这款游戏的操作和前作一样手感不错，如果你喜欢玩滑板的话，会发现按键和动作的反应比较真实。游戏的画面在同类游戏中也比较出色，追求真实的同时画面也很流畅稳定。不过这作的场景因为加入了更多的随机车辆和行人，有一定的非人为因素，所以想要完成各种挑战会比前作更困难。

多边形
前作即是大受好评，续作则完全继承了前作的优点。“托尼·霍克”的缺席导致本作成为市场上唯一的滑板游戏，而出色的品质让选择本作的玩家没有失望。游戏强调的是追求真实滑板模拟，虽然按键操作与亲自滑行还是有不同之处，但是游戏出色的设计还是让玩家的代入感十足。

■多机种■DVD-ROM、BD-ROM■EA/EA Black Box ■Skate 2■体育■2009年1月21日■1～4人■无对应周边

女神异闻录 恶魔幸存者



推荐玩家人群
●系列的忠实粉丝。●对仲魔育成感兴趣的玩家。●金子一马的支持者。

总分 23

■“《女神》系列”完美降临掌机。

九兵卫
相信系列FANS玩到本作后都会觉得亲切，不但经典的恶魔都得以保留，新加入的部分恶魔也令人极为过瘾，这使得玩家在培养仲魔时很容易沉迷于其中。作为一个重要的变化，本作中引入的策略扮演部分非常成功，战斗中对玩家的战术安排提出的要求较高，大大提升了游戏的耐玩度和策略性。

火云
本作深深地烙上了金子一马的风格，从世界观的设定到玩家熟悉的恶魔都带有他强烈的个人风格。游戏将角色扮演和“走格子”的要素很好地结合在了一起，既保留了系列恶魔合成的精髓又增加了战斗时的策略性。本作的门槛不高，无论新系列老玩家都能够很快地融入游戏，但游戏可研究的东西较少。

玛娜
虽然本作一反系列惯例地改成了策略角色扮演游戏，不过仍然保持了较高的水准，无论是世界观、人设、对话和剧情等各处细节都让系列老玩家感到亲切，游戏中也采用了比较轻松的形式来描述，使剧情更容易为玩家所理解代入。本作的长度与耐玩度都很充实，合体系统也很巧妙地提高了策略性。

■NDS■卡片■Atlus■ 女神异闻录 Devil Survivor■策略角色扮演■2009年1月15日■1人■无对应周边

世界传说 光明神话 2



推荐玩家人群
●对“《传说》系列”人物有爱的玩家。●喜欢体验爽快战斗的玩家。●喜欢趣味对话的玩家。

总分 23

■群英荟萃，主角开会。

晴天
游戏的基本系统和初代相似，主要增加了《无瑕传说》、《薄暮传说》等最近系列作品中的人气角色，以及忍者、双剑士等新职业。完成丰富的支线任务同时也可以逐步体会到游戏的收集乐趣，不过后期的任务还是会略有重复感，当然对于热衷收集个性装备的玩家来说通关才是游戏的开始。

九兵卫
本作绝对是所有传说饭的必玩之作！在前作的基础上，这次游戏又加入了大量新角色，甚至还包括最新的《薄暮传说》和《心灵传说》中的角色。从人物语音到必杀技特写，游戏都还原出了各部“传说”给玩家曾经带来的感动。另外委托任务进一步丰富的同时，前作中迷宫的单调问题也得到了改善。

火云
本作收录的人物堪称系列史上最华丽出场阵容，能够把这么多主角安插到游戏剧情中也实属不易，只可惜大部分角色都有跑龙套之嫌。与前作相比本作的系统要丰富许多，采集素材与合成等也变得更加方便。游戏依然没有解决中后期重复单调的问题，玩家面对着无穷无尽的任务多少会失去耐心。

■PSP■UMD■NBGI■テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2■角色扮演■2009年1月29日■1人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

异色代码 R 记忆之门



推荐玩家人群

●喜欢解谜类游戏的玩家。●想看看角色们丰富表情的人。●习惯仔细挖掘游戏乐趣的慢性子玩家。

总分 **21**

■保留前作诸多优点的续作。

玛娜

游戏的谜题数量尚可，解谜手法也比较丰富，加上剧情承接前作，对亲情的描写也没有改变，玩过NDS上前作的玩家一定会感到非常亲切。虽然本作以Wii的独特操作为卖点已经稍显老套，不过在实际游戏中仍能给人带来不少乐趣，游戏清新舒缓的叙事方式也可称为动作冒险游戏中的一股清流。

九兵卫

游戏属于典型的慢热型作品，剧情的高潮部分只有到了终盘时才会出现，系统也同样如此，越是玩到后期才越能体会到其有趣之处。利用Wii手柄来解谜也是本作的一大特色，只可惜这些谜题太少，难度也有限，玩起来觉得有点不过瘾。另外游戏中角色的表情极为丰富，看了会让人眼前一亮。

晴天

由于游戏的剧情承接自前作，所以没接触过的玩家最好先复习一下前作的剧情，不然会玩得一头雾水。而从NDS转移到Wii平台后，无论是画面和音乐都有很大的提升，配合人物更生动的表情和动作，剧情的代入感也会更强烈一些。前作精心设计的谜题再次发扬光大，抽丝剥茧找到答案很有成就感。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■アナザーコード：R 记忆の扉■动作冒险■2009年2月5日■1人■无对应周边

再见月之废墟



推荐玩家人群

●喜欢凄美风格游戏的玩家。●对体感冒险感兴趣的人。●想尝试另类游戏的轻度玩家。

总分 **20**

■废墟冒险之旅。

玛娜

游戏的氛围营造得相当优美，人设、音乐、场景均让人不禁被其所吸引，在画面右侧出现的旁白也使人仿佛置身绘本的世界中。可惜本身的可玩度不强，战斗、探索均比较平淡，玩家还要不断停下脚步利用篝火鉴别道具、购买物品、整理背包，使剧情连贯感很差，而且本作居然没有二周目和隐藏要素！

九兵卫

游戏对场景气氛的渲染把握得非常好，夕阳和废墟的画面感很强，音乐也比较令人称赞。但我们同样也应看到的是，尽管本作在世界观以及剧情方面的设定对玩家的吸引力不小，但游戏的操作手感依然让人觉得不太舒服，主角战斗时的动作也显得怪怪的。而且在个别场景中，视点切换也是个问题。

晴天

游戏对气氛的营造非常出色，荒凉的场景，暗示性的文字和压抑的音乐都能让人时刻感到一种莫名的无助感。战斗的难度并不是很高，虽然有些时候视角会很别扭，但并不会让人感到手忙脚乱，足够的反应时间相当照顾新手玩家。游戏的剧情略显沉重和晦涩，如果不喜欢这种风格可能会觉得很沉闷。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■FRAGILE～さよなら月の废墟～■角色扮演■2009年1月22日■1人■无对应周边

忍者之刃



推荐玩家人群

●忍者题材游戏重度发烧患者。●硬派动作游戏的狂热支持者。●想知道大杂烩是什么滋味的玩家。

总分 **20**

■东拼西凑的忍者大乱战。

ACE飞行员

结合多款顶尖动作游戏卖点于一身的大杂烩作品。游戏力求在观赏性上取悦玩家，其最终效果就是过于夸张，过于做作，把帅气变成了"幽默感"，结果是给玩家带来了不少欢笑。虽说游戏存在这样那样的缺陷，但游戏整体素质还是过得去的，有几场战斗确实体现了游戏独一无二的惊心动魄，推荐各位一试。

炎骑士

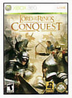
大概玩过本作的人都会有这样的想法：在集合了诸多知名硬派动作游戏的成功理念之后，这款游戏居然还是让人感觉不那么好玩，这简直太不可思议了！说句实在话，这款游戏中真正属于自己原创的内容实在是太贫乏了，虽然似曾相识的感觉会贯穿游戏始终，但你就是无法对这款游戏竖起大拇指！

胜负师

《忍龙》、《鬼泣》、《战神》、《忍》……一款几乎将所有3D动作经典的招牌元素揉于一身的作品，居然可以不好玩，的确有些不可思议。游戏没有日式动作游戏的精致细节和清晰判定，也缺少美式的大气与豪快。另外，过多过频的QTE表演性却并不理想，忍者视点的模糊效果也是败笔。

■X360■DVD-ROM■FromSoftware■Ninja Blade■动作■2009年1月29日■选择游戏人数■无对应周边

指环王 征服



推荐玩家人群

●《指环王》电影的超级粉丝。●喜欢和朋友并肩作战的玩家。●休闲型的玩家。

总分 **19**

■推荐和你的朋友一起再次进入中土世界。

多边形

作为电影题材的改编游戏，本作依然保持了一贯的"乏善可陈"的传统。最大的亮点在于算是精心制作的过场动画，以及贯穿整个游戏那气势恢宏的音乐，非常恰当地烘托出了中土世界的气势与世界观。战斗方面的设计没有什么过人之处，时间长了后会觉得非常乏味，缺乏足够的变化是游戏的致命伤。

丁丁

老实说评论这款游戏有很多角度。从纯粹游戏玩家的角度来看，这款游戏乏善可陈。主要的问题在于战斗的设计比较单调，按键和跑路成为了主要部分。由于场面较大，初玩感觉尚可，但很快就会有点枯燥。从电影迷的角度来看，游戏的气氛以及配乐都带回了那种中土世界的感觉，值得一试。

星夜

对于电影改编的游戏，我们早已习惯不报太高希望。如果以浅尝的态度来体验本作，你会发现它也有那么一些亮点。对电影总是不够尽兴的玩家可以在本作史诗级的过场动画与音乐中获得小小的弥补，战斗也相当壮观。可惜变化不足、过于枯燥等电影游戏的顽疾依然存在，时刻考验玩家的耐性。

■PS3/X360■DVD-ROM/BD-ROM■EA/Pandemic Studios ■The Lord of the Rings：Conquest■动作■2009年1月13日■1～2人■无对应周边

凉宫春日的激动



推荐玩家人群

●对《凉宫》动画及小说原作有爱的玩家。●想学会团长舞的FANS。●不介意在他人面前展示舞姿的玩家。

总分 **18**

■团长舞专用教学软件。

九兵卫

说实在的，团长舞已经熟得不能再熟，相信很多FANS在玩到本作后都没有太大的新鲜感。游戏的操作则很简单，只要按要求挥动Wii手柄就能让角色进行舞动，玩久了会有点乏味。还好游戏中SOS团各个角色的人物语音以及服装造型还是比较丰富的，若能加入更多原创歌曲那就更好了。

晴天

游戏最初的宣传重点就在本作的"跳舞游戏"，不过实际游戏中由于对操作的判定十分严格，即便是擅长节拍游戏的玩家也有可能会很有挫败感。当然对于喜爱原作的玩家来说，游戏中各种简单有趣的迷你游戏和风趣的对话仍然是不能错过的看点，丰富的换装要素也保证了故事模式中的收集要素。

纱迦

一说到凉宫＋跳舞，很多人都会想到那段风靡一时的团舞，因此对本作还是很期待的，但是游戏的玩法却粉碎了大家的幻想。本作实际上是个类似于《太鼓》和《DDR》那样的按键式音乐游戏，画面上人物的动作和玩家要做的事情没任何关系。在这个前提下，游戏的吸引力自然要大打折扣。

■Wii■DVD-ROM■角川书店■凉宫ハルヒの激动■音乐■2009年1月22日■1～3人■无对应周边

噬魂师 战斗共鸣/ソウルイーター バトルレゾナンス/NBGI/格斗/PSP 评分 | 22

文 阳光成员 格兰霍特团长＆晴天 美编 NINA

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 2

世界传说 光明神话2	NBGI	角色扮演
PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー2		日版
2009年1月29日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：一周目约需 40 个小时。



世界的命运 掌握在你的手中！

在《世界传说 光明神话》推出2年多后，本作的正统续作以一种全新的姿态再次登陆PSP平台。除了对初代中不合理的地方进行大幅度的改进外，更多"《传说》系列"作品中的角色登场和新职业的加入，也使游戏的内容更加丰富。想体验全新传说的魅力就赶快跟随我们的脚步一起展开新的冒险吧！

基本操作

十字键	移动／配合△键为快速翻页
滑杆	移动
SELECT	切换操作模式
START	暂停／战斗中切换操作的角色
○键	确定／对话／调查
△键	开启系统菜单／战斗菜单
□键	更改地图大小／战斗中为防御／受身（注）
×键	取消／配合十字键为使用设定的技能
L	切换设定的技能组
R	切换攻击目标

注：与↓键配合为魔法防御；魔法咏唱中可以取消魔法。

系统菜单说明

技・术	给角色装备不同的技能和魔法，按下SELECT键则是变更角色在游戏中的操作模式，分别为オート（自动）／セオオート（半自动）／マニュアル（全手动）
装备	更换角色的装备，不同的装备要对应的职业才能够使用，并且没有到达等级要求的装备同样无法使用
アイテム	使用或查看已经获得的道具和装备
作战・队列	变更NPC在战斗中的作战倾向和排列位置
ステータス	查看角色的状态或更改角色的称号
生产	对素材进行再加工
ライブラリ	查看当前的任务信息，怪物图鉴，以及游戏的基本系统解说
システム	变更游戏中的系统设定，读取或记录存档

战斗／技能系统



本作迷宫中的敌人仍然可见，战斗中可以控制角色任意移动。玩家在提升等级后能学会各种技能和魔法，而发动技能时除了消耗一定的TP，技能之间还能形成连携，一般按照特技→秘技→奥义的顺序发动，等级达到一定程度后还能学会华丽且实用的秘奥义。魔法（晶术）发动时需要先咏唱一段时间，威力越高的魔法，咏唱时间也就越长，而咏唱期间受到敌人的任何攻击都会被强制取消，因此发动魔法时最好远离敌人再进行咏唱。

技能在使用时有熟练度的设定，累计50次后会以MASTER显示，角色的部分技能必须要指定技能达到MASTER时才能学会。而为了方便玩家在游戏中更快捷地施放技能，游戏中一共提供了3套技能组（SLOT），也就是说一名角色一次最多可以设定12个不同的技能，战斗时的节奏和爽快感也因此大幅增加。

OVL系统

俗称的爆气系统，战斗中角色TP槽下方的绿色槽就是OVL槽，在战斗中攻击敌人或被敌人攻击都会令其增加，当达到极限时同时按下L和R键即可进入OVL状态，之后OVL槽会迅速减少，但在该状态下使用技能不消耗TP，并且角色的全部能力大幅度上升，甚至还有咏唱时间缩短，解除异常状态等正面效果，灵活运用会对战斗有很大帮助。

秘奥义

角色等级在45级时才可以使用秘奥义，战斗中先进入OVL状态，再在释放奥义或上级魔法的过程中持续按住○键就能发动。秘奥义的威力非常大，BOSS战时甚至有一发逆转的效果，而且本作中的秘奥义发动时没有TP限制，并且在前作的基础上追加了华丽的角色特写，可以说是本作中最能令FANS感动的地方。



无限压制模式

当玩家处于OVL状态后，再次按下L和R键即可进入无限压制模式，发动后HP的上方会出现一条不断减少的压制槽，在归零之前按L或R键可以在队员中切换，从而实现所有的角色集中对一名敌人发动连续攻击，且敌人无法防御。另外在该模式下连击数越高，压制槽减少的速度越慢，使用高HITS数的技能可以争取更多的时间给予敌人更大的伤害。

GP值

每场战斗胜利后系统都会根据玩家的表现给予一定数量的GP值，不过本作的GP值不是用在通关后购买"继承要素"，而是在游戏的过程中作为货币使用，可以在"グレードショップ"中交换高级的生产配方等物品。GP值在完成主线或支线任务时也会作为奖励出现，而且根据玩家设定的战斗难度不同，战斗后获得的GP值也会发生变化，难度越高获得的GP补正也就越多。



©いのまたむつみ ©藤島康介 ©2006 2009 NBGI

属性和异常状态

本作一共有 6 种属性，火和水、土和风、光和暗为互相克制的属性，使用相克的属性攻击敌人伤害值会上升，而使用相同的属性攻击则会减少。战斗中大部分异常状态在战斗结束后都会自动解除，但为了不对战斗造成影响，中招后还是尽量在第一时间解除。



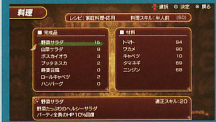
异常状态	效果
毒	一定时间内 HP 徐徐减少，战斗后不会自动解除
衰弱	HP 最大值变为正常状态下的一半
封印	无法使用任何技能和魔法
マヒ	进行任何行动都会有很大几率被中断
石化	无法行动，全员被石化等于全灭
气绝	无法行动，受到敌人攻击便会恢复
睡眠	无法行动，受到敌人攻击便会恢复
战斗不能	角色死亡，需要使用道具和魔法复活

生产系统



生产分为料理、锻冶、服饰和道具四大类，玩家只要拥有指定的素材即可生产出对应的物品，另外生产也有熟练度，高级物品在未达到所要求的熟练度前就进行生产，失败的几率会非常高，因此从最初级的商品开始生产是快速提高生产熟练度的捷径。

生产的素材大部分都可以在迷宫中的采集点获得，采集时使用的初级采集工具可以在商店中购买，高级的则只能依靠生产获得。采集时使用的工具等级越高，采集到的素材数量越多，质量也越好。



料理	制作回复我方全体 HP 和 TP 的各种食物，与系列其他作品不同的是，吃料理没有战斗次数的限制，一次可以吃多个料理
锻冶	强化武器的生产活动，被强化的武器能够增加更多的属性
服饰	强化防具的生产活动，被强化的武器能够增加更多的属性
道具	生产各种消耗型的道具

支线任务

游戏中在バンエルティア号的机关室找船长对话可以接受各种任务，其中主线任务与游戏剧情相关，有且只能完成一次，而支线任务则相对比较灵活，是快速培养角色的主要手段。另外完成各种任务后会获得一定量的名声奖励，名声越高能够接到的任务也就更好，而以下就是所有任务的分类，玩家可以根据自己的需要有选择性地完成：

任务类型	相关解说
退治	消灭指定怪物
狩り	获得指定敌人身上掉落的道具，也可以用其他的方法获得
采取／采掘	从迷宫中的采取点获得指定的素材，也可以通过生产来完成
修行	与系列角色一起打倒指定数量的敌人
对决	与系列角色进行对战
重要	主线任务
再发	可以反复完成的支线任务

同伴系统

游戏中完成各种任务单靠自己的力量是不行的，与机关室中的船长对话选择第二项就可以对队伍中的角色进行更换。其中原创同伴（非剧情角色）的等级会和主角的等级保持一致，这些同伴雇佣时身上就带有各种装备，不需要玩家进行更换，而《传说》系列的角色加入时的等级都是固定的，所有的装备都需要玩家自行添置。另外除了最后一个主线任务以外，其它的主线任务都会强制要求指定的角色上场，所以适当提高他们的等级也很重要。



职业系统

和前作一样，玩家创造的原创角色都有职业的设定，而《传说》系列的特定角色职业在一开始就已经固定，其他的则可以在游戏中随意更改。不同的职业都有各自的特点，而且游戏中的上级职业一般都要求角色的特定职业达到一定等级后，再消耗一定的 GP 值才可进行转职。最后要注意的是，转职时队伍中不能有其他队员，也不能有未完成的委托任务。以下是所有职业的特点和转职要求：



基础职业

职业	职业特点
战士	攻击速度慢但范围广，攻防能力优秀的近战职业
剑士	攻击速度快的近战职业，攻防能力相比战士较低
格斗家	全能力普遍偏高，但防御能力低下是其惟一的弱点
盗贼	支援系职业，攻击和移动速度快是其最大的优势，还拥有偷盗技能
狩人	远距离支援型职业，适合在队伍中做后方伤害输出
僧侣	擅长 HP 和异常状态回复魔法，是队伍中不可缺少的角色
魔术师	强力魔法是主要战斗力，必须要近战职业保护才能发挥最大的作用

上位职业

职业	转职要求	职业特点
双剑士	剑士达到 LV30 消耗 200 点 GP	能够装备两把单手剑的职业，攻击速度和攻击力非常优秀，缺点是防御力偏低
大剑士	战士达到 LV15 消费 200 点 GP	以压倒的攻击力见长的近战职业，拥有很多吹飞技能，缺点是攻击速度慢
海贼	盗贼和狩人达到 LV15 消费 200 点 GP	拥有盗贼的速度和远距离攻击技能的职业，适合后方支援同伴
モンク	格斗家和僧侣达到 LV15／消费 200 点 GP 值	增加了回复技能的格斗家，单独作战能力更强
圣骑士	战士、僧侣和大剑士达到 LV30 消费 500 点 GP 值	拥有大剑士的攻击力和僧侣的回复技能，实力强劲的肉盾职业
魔法剑士	剑士、魔法师和战士达到 LV30／消费 500 点 GP 值	能够使用魔法和剑技的职业，对不同的战斗适应能力更强
ビショップ	僧侣和魔术师达到 LV30／消费 500 点 GP 值	能够使用回复和攻击魔法的万能型职业，适合后方支援同伴
忍者	格斗家、狩人和剑士达到 LV30／消费 500 点 GP 值	全职业中速度最快，使用特殊的忍术支援同伴

全职业技能一览

①下表中未标出等级的技能表示要指定技能达到 MSATER 时才能学会，这类技能同时也有等级要求，一般只要超过原特技学会等级 5 以上即可。

②技能的的熟练度（COUNT）统一为使用 50 次到达 MASTER，不同职业中相同的技能熟练度可以累计。



战士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	双牙掌	－	特技	－
LV2	崩袭脚	－	特技	－
LV5	弧月闪	－	特技	－
LV7	爆碎斩	地	特技	－
LV9	裂空斩	－	特技	－
LV13	裂旋破	－	特技	－
LV15	刚招来	－	特技	－
LV21	狮子战吼	－	秘技	－
LV24	集气法	－	奥义	－
－	翔月双闪	－	秘技	弧月闪 Master
－	翔舞烈月华	－	奥义	翔月双闪 Master
－	崩升蹴击	－	秘技	崩袭脚 Master
－	牙旋冲破	－	秘技	裂旋破 Master
－	真空裂斩	－	秘技	裂空斩 Master
－	火焰裂空	火	秘技	裂空斩 Master
－	双月爆连舞	－	奥义	爆碎战／弧月闪 Master
－	狮吼灭龙闪	－	奥义	裂旋破／狮子战吼 Master
－	连牙爆碎迅	地	奥义	爆碎斩 Master
LV45	烈破焰焦击	－	秘奥义	－

打不死的小强 在迷宫中被敌人全灭只会自动退出迷宫，并不会出现 GAME OVER 的情况（之前获得的金钱、道具和经验都会保留），如此贴心的设定相信实力再不济的玩家也能顺利将游戏通关吧！

狩人

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	红莲	火	特技	–
初始	インスペクトアイ	–	特技	–
LV5	冻牙	水	特技	–
LV7	落叶	–	特技	–
LV11	阳炎	–	秘技	–
LV13	轰天	风	特技	–
LV15	冲破	地	特技	–
LV18	月华	暗	奥义	–
LV21	斜阳	–	特技	–
LV24	鹫羽	风	特技	–
LV26	雹雨	–	奥义	–
LV29	扇冰闪	水	奥义	–
LV33	疾风	风	特技	–
LV44	屠龙	–	奥义	–
LV45	ワイルドギース	火	秘奥义	–
LV49	龙炎闪	火	奥义	–
LV51	星霸	光	秘技	–
LV55	绝影	风	奥义	–

剑士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	魔神剑	–	特技	–
LV3	瞬迅剑	–	特技	–
LV5	散沙雨	–	特技	–
LV8	虎牙破斩	–	特技	–
LV13	裂空斩	–	特技	–
–	刚・魔神剑		秘技	魔神剑 Master
–	秋沙雨	–	秘技	散沙雨 Master
LV21	闪空裂破	–	秘技	–
–	真空裂斩	–	秘技	裂空斩 Master
–	虎牙连斩		秘技	虎牙破斩 Master
LV29	空破冲	–	秘技	–
–	魔神空牙冲	–	奥义	魔神剑／瞬迅剑 Master
LV41	烈风空牙冲	–	奥义	–
–	闪空双破斩	–	奥义	闪空裂破／虎牙连斩 Master
LV45	冥空斩翔剑	–	秘奥义	–
LV49	飞天翔	–	奥义	–
–	骤雨双破斩	–	奥义	散沙雨／虎牙破斩 Master
–	猛虎连击破	–	奥义	虎牙连斩 Master
–	魔皇刃	–	奥义	刚・魔神剑 Master
–	真空千裂破	–	奥义	散沙雨／裂空斩 Master

双剑士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	魔神剑	–	特技	–
LV3	散沙雨	–	特技	–
LV5	虎牙破斩	–	特技	–
LV7	裂空斩	–	特技	–
–	魔神剑・双牙	–	秘技	魔神剑 Master
–	秋沙雨	–	秘技	散沙雨 Master
LV11	闪空裂破	–	秘技	–
–	虎牙连斩	–	秘技	虎牙破斩 Master
LV15	空破绝掌击	–	奥义	–
–	魔神双破斩	–	奥义	魔神剑／虎牙破斩 Master
LV22	烈风空牙冲	–	奥义	–
–	闪空冲裂破	–	奥义	闪空裂破 Master
LV29	飞天翔驱	–	奥义	–
–	魔神闪空破	–	奥义	魔神剑／闪空裂破 Master
–	骤雨双破斩	–	奥义	散沙雨／虎牙破斩 Master
LV45	绯凤绝炎冲	火	秘奥义	–
–	凤凰天驱	–	奥义	飞天翔驱 Master
–	魔神连牙斩	–	奥义	魔神剑・双牙 Master
–	闪空双破斩	–	奥义	闪空裂破／虎牙连斩 Master
–	真空千裂破	–	奥义	散沙雨／裂空斩 Master



大剑士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	瞬连尘	–	特技	–
LV5	魔神剑・改	–	特技	–
LV7	裂破冲	–	特技	–
LV8	绝翔斩	水	特技	–
LV9	断空剑	风	秘技	–
–	冲破连牙冲	–	奥义	裂破冲 Master
–	连尘斩翔剑	–	奥义	瞬连尘／绝翔斩 Master
LV15	幻龙斩	–	特技	–
–	烈・魔神剑	–	秘技	魔神剑・改 Master
–	绝空冲裂破	水	奥义	绝翔斩／裂破冲 Master
–	连尘龙影刃	–	奥义	瞬连尘／幻龙斩 Master
LV30	无影冲	水	特技	–
–	幻魔斩翔剑	–	奥义	绝翔斩 Master
LV34	烈空刃	风	奥义	–
–	幻魔连牙斩	–	奥义	裂破冲／瞬连尘／绝翔斩 Master
–	崩龙冲裂破	水	奥义	无影冲／幻龙斩 Master
–	幻魔冲裂破	–	奥义	裂破冲／幻龙斩 Master
–	绝空龙影刃	–	奥义	幻龙斩／绝翔斩 Master
LV45	龙虎灭牙斩	–	秘奥义	–
LV60	割破爆走击	–	奥义	–



格斗家

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	幻龙拳	–	特技	–
LV4	迫击掌	–	特技	–
LV7	轻岩碎落击	–	秘技	–
LV11	鹰爪脚	–	特技	–
LV13	喷龙击	–	特技	–
LV15	刚招来	–	特技	–
LV18	连牙弹	–	特技	–
LV21	飞燕连脚	–	特技	–
–	砾岩碎落击	–	秘技	轻岩碎落击 Master
–	连牙飞燕脚	–	奥义	连牙弹／飞燕连脚 Master
–	飞连幻龙拳	–	奥义	幻龙拳／飞燕连脚 Master
LV33	凤凰天驱	火	奥义	–
–	巨岩碎落击	–	秘技	砾岩碎落击 Master
LV44	卧龙碎	–	特技	–
LV45	火龙炎舞	–	秘奥义	–
LV49	爆龙拳	–	秘技	–
–	爆牙弹	–	奥义	连牙弹 Master
–	碎卧爆龙拳	–	奥义	卧龙碎／爆龙拳 Master

盗贼

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	ボムスロー	火	特技	–
初始	サーチガルド	–	特技	–
LV3	牙突冲	–	特技	–
LV5	飞翔刃	–	特技	–
LV7	空袭刃	–	特技	–
–	牙突连击	–	秘技	牙突冲 Master
LV13	苍破刃	风	特技	–
–	飞翔连斩	–	秘技	飞翔刃 Master
–	ローバーアイテム	–	特技	サ　チガルド Master
LV21	蛇咬牙突	–	秘技	–
LV24	牙连刃	–	特技	–
–	翔牙裂卧	–	秘技	飞翔连斩 Master
–	斩刃连牙突	–	奥义	牙突斩／牙连刃 Master
–	爆突袭击	火	秘技	ボムスロ　／ロ　バアイテム Master
–	ボムレイン	火	奥义	ボムスロ　Master
LV45	デッドスパイラル	–	秘奥义	–
–	连牙飞翔鲛	–	奥义	牙连刃／飞翔刃 Master
–	牙连苍破刃	风	奥义	牙连刃／苍破刃 Master
–	转生连牙突	–	奥义	牙突连击／空袭刃 Master
–	爆突轰冲击	火	奥义	爆突袭击 Master

忍者

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	苦无闪	–	特技	–
初始	灭掌破	暗	特技	–
LV3	闪走牙	–	特技	–
LV5	地裂斩	地	特技	–
LV8	土龙闪	地	特技	–
LV11	刹月华	–	特技	–
–	曼珠沙华	火	秘技	苦无闪 Master
–	幻魔裂冲	–	秘技	刹月华 Master
–	影走斩	暗	秘技	闪走牙 Master
LV21	鬼炎斩	火	特技	–
LV24	飞燕连脚	–	特技	–
LV26	心头灭却	–	奥义	–
LV29	饭纲落とし	–	特技	–
–	鬼炎连脚	火	秘技	飞燕连脚 Master
–	斩魔灭杀剑	暗	奥义	闪走牙／刹月华／灭掌破 Master
LV44	风刃缚封	风	秘技	–
–	斩魔龙炎剑	火	奥义	鬼炎斩／鬼炎连脚 Master
–	幻魔烈残影	暗	奥义	影走斩／灭掌破 Master
–	火车落とし	火	秘技	饭纲落とし Master
–	风刃封缚杀	火	奥义	风刃缚封／火车落とし Master
LV45	封魔九印剑	–	秘奥义	–

魔法师

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	ファイアボール	火	魔法	–
LV2	ストーンブラスト	地	魔法	–
LV5	ウィンドカッタ	风	魔法	
LV7	アィアエッジ	水	魔法	–
LV9	ライトニング	风	魔法	–
LV11	アイシクル	水	魔法	–
–	ロックブレイク	地	魔法	ストーンブラスト Master
LV15	スプレッド	水	魔法	–
–	エアスラスト	风	魔法	ウィンドカッタ –Master
–	イラプション	火	魔法	ファイアボール Master
–	サンダーブレード	风	魔法	ライトニング Master
LV26	サイクロン	风	魔法	–
LV29	ゴッドブレス	风	魔法	–
LV34	インブレイスエンド	水	魔法	–
LV41	エクスプロード	火	魔法	–
–	インディゲネイション	风	魔法	サンダーブレード Master
LV45	インディグネイト・ジャッジメント	–	秘奥义	–
LV51	ブラックホール	暗	魔法	–
LV56	メテオスウォーム	–	魔法	–
LV60	ビッグバン	–	魔法	–

魔法剑士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	魔神剑	–	特技	–
LV3	瞬迅剑	–	特技	–
LV5	散沙雨	–	特技	–
LV9	虎牙破斩	–	特技	–
–	袭爪雷斩	风	秘技	虎牙破斩 Mater
LV13	ライトニング	风	魔法	–
LV15	バーンストライク	火	魔法	–
–	刚・魔神剑	–	秘技	魔神剑 Mater
LV21	スプレッド	水	魔法	–
LV24	断空剑	风	秘技	–
LV26	エアプレッシャー	地	魔法	–
–	秋沙雨	–	秘技	散沙雨 Mater
–	サンダーブレード	风	魔法	ライトニング Mater
LV41	闪空裂破	–	秘技	–
LV44	风雷神剑	风	奥义	–
–	闪空冲裂破	–	奥义	闪空裂破 Mater
LV45	ツヤイニング・バインド	–	秘奥义	–
LV51	守护方阵	–	奥义	–
–	闪光坠刃牙	–	奥义	瞬迅剑／闪空裂破 Mater
LV60	ジャッジメント	光	魔法	–

继承记录的特典 如果玩家的记忆棒中拥有前作的记录（无需通关存档），那么在标题画面选择“EXTRA”→“インポート”下的第三项会获得大剑“セブンスサマー”和称号“テレジアの救世主”的特典奖励。

僧侣

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	インスペクトマジック	－	魔法	－
初始	ファーストエイド	－	魔法	－
LV2	ピコハン	－	魔法	－
LV5	风神招	风	魔法	－
LV9	リカバ	－	魔法	－
LV11	シャープネス	－	魔法	－
LV13	ディスペル	－	魔法	－
LV15	バリアー	－	魔法	－
LV18	レイドデッド	－	魔法	－
LV21	天翔弹	－	魔法	－
LV24	コチハン	水	魔法	－
LV26	ヒール	－	魔法	－
LV29	流莲弹	水	魔法	－
－	ナース	－	魔法	ヒール Master
LV44	护法连	地	魔法	－
LV45	セイクリッドシャイン	－	秘奥义	－
LV51	キュア	－	魔法	－
LV56	レイ	光	魔法	－
－	ホーリーランス	光	魔法	レイ Master
LV63	ジャッジメント	光	魔法	－

ビショップ

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	デルタレイ	光	魔法	－
LV3	ヒール	－	魔法	－
LV5	リカバー	－	魔法	－
LV9	シャドウエッジ	暗	魔法	－
LV11	レイズデッド	－	魔法	－
－	ナース	－	术	ヒール Master
LV15	フィールドバリア	－	魔法	－
LV18	ネガティブゲイト	暗	魔法	－
－	リキュペレート	－	魔法	リカバーMaster
LV24	アグリゲットシャープ	－	魔法	－
LV26	エスプレイドイレイズ	－	魔法	－
LV29	キュア、	－	魔法	－
－	ハートレスサークル	－	魔法	ナース Master
LV41	サイクロン	风	魔法	－
LV44	グランドダッシャ	地	魔法	－
LV45	ディバイン・ジャッジメント	－	秘奥义	－
LV52	インプレイスエンド	水	魔法	－
LV55	エクスプロード	火	魔法	－
LV60	エンシェントノウァ	火	魔法	－
LV63	ディバインセイバー	风	魔法	－

海贼

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	ファングエッジ	－	特技	－
LV5	ウイングエッジ	－	特技	－
LV7	ピコハン	－	特技	－
LV9	タイドバレット	水	特技	－
－	ピアシスレイジ	－	秘技	ファングエッジ Master
－	ウイングレイジ	－	秘技	ウイングエッジ Master
LV15	チャージバレット	－	特技	－
－	チャージファング	－	奥义	ファングエッジ／チャージバレット Master
LV21	アクアバレット	水	秘技	－
LV24	バイティングエッジ	－	特技	－
LV26	エリアルレイザ	－	特技	－
LV29	バタフライレイジ	－	秘技	－
－	スティングレイブ	－	奥义	ファングエッジ／バイティングエッジ Master
LV41	サーペントレイブ	－	奥义	－

モンク

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	魔神拳	－	特技	－
LV5	飞燕连脚	－	特技	－
LV10	连牙弹	－	特技	－
LV11	三散华	－	特技	－
LV13	治愈功	－	魔法	－
LV15	狮子战吼	－	秘技	－
LV18	刚招来	－	特技	－
LV21	鹰爪蹴击	－	秘技	－
LV24	卧龙空破	－	秘技	－
－	散华猛袭脚	－	奥义	三散华／鹰爪蹴击 Master
LV29	解毒功	－	魔法	－
LV33	飞燕雷脚	风	秘技	－
LV41	飞燕连天脚	－	奥义	－
LV45	狮吼爆碎阵	－	秘奥义	－
－	鹰爪落瀑蹴	－	奥义	鹰爪蹴击／飞燕连脚 Master
LV49	狮子连涛打	－	奥义	－
LV51	回生功	－	魔法	－
－	发气治愈功	－	魔法	治愈功 Master
LV63	杀剧舞荒拳	火	奥义	－

海贼

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
－	レイザーバイト	－	奥义	バイティングエッジ／エリアルレイザ－Master
－	フェイクバレット	－	奥义	ピコハン Master
LV45	バレット・オブ・フォース	－	秘奥义	－
LV55	アサルトバレット	－	秘技	－
－	シャークレイブ	－	奥义	バイティングエッジ／ウイングエッジ Master



圣骑士

习得等级	习得技能	属性	类别	学习条件
初始	瞬连尘	－	特技	－
LV4	裂破冲	－	特技	－
LV6	绝翔斩	水	特技	－
LV7	ファーストエイド	－	魔法	－
－	冲破连牙冲	－	奥义	裂破冲 Master
LV13	幻龙斩	－	特技	－
－	绝空冲裂破	水	奥义	绝翔斩／裂破冲 Master
LV18	バリアー	－	术	－
－	连尘龙影刃	－	奥义	瞬连尘／幻龙斩 Master
－	连尘斩翔剑	－	奥义	瞬连尘／绝翔斩 Master
LV26	シャープネス	－	魔法	－
LV34	无影冲	水	特技	－
LV41	ヒール	－	魔法	－
－	幻魔斩翔剑	－	奥义	绝翔斩 Master
－	幻魔连牙冲	－	奥义	裂破冲／瞬连尘／绝翔斩 Master
－	崩龙冲裂破	水	奥义	无影冲／幻龙斩 Master
LV45	苍龙灭牙斩	－	秘奥义	－
LV56	キュア	－	魔法	－
－	幻魔冲裂破	－	奥义	裂破冲／幻龙斩 Master
－	绝空龙影刃	－	奥义	幻龙斩／绝翔斩 Master

主线要点攻略

游戏的过程中需要交替完成主线和支线任务，其中在大地图和机关室间来回移动可以使主线任务（菜单中标记为 Story）快速出现，而部分需要名声达到一定数值才会出现的主线任务则需要完成支线任务累计名声，玩家可以根据自己的喜好选择完成，没有所谓的先后次序。

序幕

在名为“グラニデ”（古拉尼迪）的大陆上，人们依靠世界树带来的玛娜能量幸福地生活着，而在这里同样也流传着一个传说，每当和平被打破时，世界树就会召唤出勇者来阻止灾难的发生。某天在“バンエルティア号”上打工的少女カノンノ（卡侬）察觉到了世界树的异变，而当她仰望天空之时，我们的主人公也从天而降，虽然因为落下的冲击而丧失了记忆，但玩家心中一定比谁都更加清楚，自己就是危机即将到来时会出现的那名勇者……



Main Quest 1～3



剧情后离开房间进入对面的“机关室”正式成为“バンエルティア号”的一员（游戏中的选项不会影响流程，玩家可自行选择），最后依次前往机关室、操舵室、1F 的食堂、B1F 的“ゲストルーム 1”和同伴对话，回到机关室即可在船长处接到第一个主线任务。

退治のやり方

目的地	アメールの洞窟
报酬	500 ガルド／10GP／アップルグミ ×3
同行者	カノンノ

接受任务后先到 1F 的“ショップ”购买装备（必须进入过装备和道具商店才能离开房间），接着按 START 键选择“ワールドマップ”就能返回大地图。迷宫中的敌人都不强，在洞窟的 1 层和 2 层消灭掉 3 个“オタオタ”就会出现完成任务的提示，最后选择“はい”快速返回飞船（如果选择“いいえ”可以在迷宫中继续探索，随时按下 START 键选择第一项都能快速离开迷宫），与チャット对话领取报酬。

采取のやり方

目的地	粘菌の巣
报酬	500 ガルド／10GP／オレンジグミ ×3
同行者	カノンノ

采集物品使用的采集工具“铜の草割镰”会在任务一开始自动获得几个，但由于采集时得到的物品是随机的，所以建议玩家出发前到道具店再多买几个备用。进入迷宫地图上标记为黄色的即为采集点，获得 2 个“小麦”即可返回飞空艇报告，领取报酬后开启生产系统。

不能忽略的称号 游戏中达成一定的条件仍然会获得各种称号，在菜单的“ステータス”中对称号进行修改同样可以产生一些特殊的效果。

生产のやり方

目的地	粘菌の巣
报酬	500 ガルド /10GP/ライフボトル ×3
同行者	カノンノ

如果在上个任务中已经采集到 4 个“小麦”，那么就可以直接在菜单里选择“生产”→“料理”制作出 2 个“小麦粉”，否则就还需要去“粘菌の巣”采集一趟，最后与船长对话结束任务。



Main Quest 4

完成上述任务后前往“ショップ”开启“グレードショップ”，今后玩家可以使用战斗后获得的“GP 值”来交换饰品、生产配方、素材等等。前往食堂与パニール（帕尼尔）对话得到“矿石精炼・基础”、“原石研磨・基础”、“道具制作・基础”三本配方书，今后再与パニール对话可以使用仓库系统。最后返回机关室与チャット对话选择第二项可以把“《传说》系列”的人物编入队伍中和玩家一起战斗，接着完成一定数量的支线任务提升队伍的平均等级，直到返回飞船时从卡依处了解到关于这个世界的故事，此时再前往“机关室”会看到《深渊传说》中的几名角色，剧情后可以接受主线任务。



グランマニエの要人の救助

目的地	アメール洞窟
报酬	1500 ガルド /150GP
同行者	无

进入迷宫一直前进会遇到正在发愁的大佐杰德（ジェイド），对话后得知他和队友走散了，为了避免出现人员伤亡，他希望玩家能够尽快帮忙找人。接着从右侧的道路前往 2 层，在右下角可以找到ルーク（卢克）和ガイ（凯），此时无论选择哪一项都会被误认为是前来抓捕他们的人，为了保护受伤的卢克，凯决定和众人进行对决。之后的强制战斗中玩家只需要注意凯的连续攻击对我方近战队员造成的伤害较高即可，及时地进行回复很快便能获胜。

Main Quest 5

胜利后杰德会赶到并解开双方的误会，自动返回飞船可以让《深渊传说》的角色成为同伴，同时大地图上追加“斗技场”的新地点。前往机关室发生剧情，当名声在 140 左右在“甲板”让アニス（艾莉丝）成为同伴，再继续接受支线任务，当名声到达 170 左右会触发主线剧情，ティア（缇亚）和凯会暂时脱离队伍，之后再完成一个支线任务两人就会归队，同时带来《仙乐传说》中的角色。当名声达到 200 左右会在“甲板”与卡依发生剧情，接着前往“ホーム”依次与帕尼尔、杰德、リフィル（莉菲尔）对话（多切换几次场景即可连续触发），最后再完成一个支线任务获得《仙乐传说》中的另几名同伴。当名声在 240 左右在甲板与卡依发生剧情，接着完成一个支线任务（注意完成任务后不要直接回飞船，一定要自己离开迷宫后再返回飞船才能触发）即可完成飞船的改造，最后在船内的“ホーム”触发剧情，同时追加新的主线任务。



ラルヴァの公开デモを检视せよ

目的地	ペリー矿山
报酬	1800 ガルド /40GP
同行者	リフィル、ジーニアス

为了确保同行人员的安全，最好再编入一名近战系的高等级角色对敌人进行牵制，而强制出战的两名角色最好也能将等级提升到 LV20 以上，避免在战斗中出现严重拖后腿的情况。进入迷宫后从地图上方前往第 2 层“坑道・北”，然后再走左侧的道路发生剧情，最后沿路前进到达“吹き通し”触发剧情动画，返回机关室领取报酬。

Main Quest 6

当名声在 350 左右会发生新闻事件，接着再完成一个支线任务返回飞船会遇到《神话传说》的主角セネル（赛尔），前往机关室让他们成为同伴，这样再完成一个支线任务返回机关室让《宿命传说》的角色加入我方。继续完成支线任务直到返回机关室发生すず（铃）被派遣进行调查任务的事件，接着前往“ホーム”发现受伤的红发青年，来回切换几次场景发生杰德询问伤者的剧情，最后当名声到达 500 左右时返回机关室会看到铃已经归队，同时久违的主线任务出现。

ラルヴァの生成方法を探れ

目的地	アメール洞窟
报酬	2700 ガルド /100GP
同行者	クレス、チェスター



任务中クレス(克雷斯)和チェスター(切斯塔）会强制出战，之前最好将他们的等级提升一下再挑战，不然一不小心就有可能全军覆灭。进入迷宫先走左侧的分支前进 3 层西侧通路，接着再从西北方到达最深处的“西侧奥”发现ジャニス（贾尼斯）博士，经过记录点开始强制战斗，使用范围魔法可以快速清场。

Main Quest 7

胜利后返回飞船，克雷斯会将抄好的资料交给莉菲尔，领取报酬后再回到“ホーム”会发现原来受伤的红发青年就是アッシュ（阿修），并且他的身体已经被ラルヴァ（拉尔梵）侵蚀了。继续完成支线任务直到在“甲板”发生卡依双亲的剧情，接着在“ホーム”让《无瑕传说》中的スパーダ（斯巴达）成为同伴，最后再完成一个支线任务让《薄暮传说》中的ユーリ（尤利）和エステル（艾丝缇尔）加入，前往机关室触发主线任务。

ラルヴァ生成实验の现场助手

目的地	ペリー矿山
报酬	3000 ガルド /100GP
同行者	リフィル

莉菲尔为强制出战角色，相信完成了之前的任务，她目前的高等级魔法一定会让我方的回复压力大大减小。进入矿山沿路到达 2 层“坑道・北”后从右边的通道前往“石切り场”，通过记录点后发生强制战斗。由于敌人的速度比较快，且魔法威力很高，所以要抓住它的火属性弱点速战速决，建议让物理系角色在前方进行牵制，以保证后方的魔法型角色有足够的时间进攻，必要时一定要使用道具进行回复。



精灵台石 要想打开迷宫中绿色的宝箱需要先在其他宝箱中获得同一精灵的全部碎片，这样开启后会出现一个拼图的小游戏，玩家只要按照数字从上到下，从左到右的顺序拼好后就能获得游戏中非常珍贵的道具或装备。

Main Quest 8

胜利后看到了博士和他的助手并得知要使用新的能源必须消灭世界树，接着返回飞船在机关室发生莉菲尔等人脱离队伍的事件，接着继续完成支线任务会从チャット（恰特）处得知帕尼尔找主角有事，前往食堂得知卡依的双亲在很早以前便去世了，并依次在“甲板”和“ホーム”两个地点触发后续情节，最后回到机关室时会有新的客人来访，ファラ（法拉）暂时离开队伍后便可接受主线任务。

ハロルドを探し出せ	
目的地	レーズン火山
报酬	3300 ガルド /40GP
同行者	ナナリー、カイル

迷宫中的敌人大部分都是火属性，所以用魔法师的水属性魔法战斗非常轻松。前进至第一个分岔点向左走到达 2 层的“三合目”，接着在地图的左下方发现记录点，最后从三岔路口向上找到天才博士ハロルド（哈露尔多），自动返回飞船后《宿命传说 2》的角色正式成为同伴。



Main Quest 9

领取报酬后完成数个支线任务返回飞船会触发莉菲尔等人回归的情节，接着再完成一个支线任务前往甲板与卡依对话，并在“ホーム”得知拉尔梵是属于“负之思想”的一种能量，最后再回到机关室接受主线任务。

世界樹の根を守れ	
目的地	粘菌の巣
报酬	3600 ガルド /100GP
同行者	ゼロス、プレセア

在迷宫 1 层入口处走右边的通道来到“閉ざされた道路”发生情节，之后沿路深入到达 3 层的“粘菌道路 · 东”后再一直向右边的道路前进到达“三层目 · 粘菌の兽道”。遇见博士后，经过记录点继续追踪，在三层“深き粘菌の层”向左到达“世界樹の根”，虽然主角最终劝说博士放弃了破坏世界树的念头，不过刚想停止爆弹装置时却发生了意外情况并进行强制战斗。敌人的实力很强，攻击招式和伤害都比较霸道，一定要注意回复，而多利用其光属性的弱点进攻会事半功倍，胜利后返回飞船触发情节，同时哈露尔多暂时离开队伍。

Main Quest 10

继续进行支线任务直到哈露尔多归队，之后再完成一个任务贾尼斯会前来为自己伤害世界树的行为向大家道歉，并且表示自己将会继续研究以减轻拉尔梵对世界的伤害。前往“ホーム”让阿修成为同伴，接着从大地图返回飞船出现《宿命传说》的角色，前往机关室遇到《重生传说》的アニー（安妮），同时出现新的主线任务。



ガレット村の精霊を求めて	
目的地	ガレット森林区
报酬	4500 ガルド /100GP
同行者	アニー、ルカ

迷宫中的大部分敌人都是冰属性，记得多用火属性的攻击来快速消灭。进入后在 1 层向左走来到西区遇到ユージーン（尤金）和マオ（玛奥），并得知クレア（克蕾娅）被冰精灵给冻住了，最后继续向右上方前进来到“冰の陇”与冰精灵进行强制战斗。敌人的招式都以连续攻击为主，所以回复药一定要准备充足，建议让ルカ（鲁卡）负责主攻，这样配合安妮的法阵能够给予其重创。

Main Quest 11

胜利后冰精灵告诉众人主角就是大家一直在寻找的“传说中的勇者”，如果要拯救世界就必须依靠他的力量才行，接着返回飞船让《重生传说》的角色正式成为同伴，最后前往机关室了解到之前的 BOSS“ゲーデ”（哥迪）其实是负之能量的化身。领取报酬后继续完成支线任务，中途记得先在甲板和其对话一次，这样再完成几个任务返回飞船时就会触发卡依相关的事件，同时出现新的主线任务。



捜索お願い	
目的地	狱门洞
报酬	4200 ガルド /100GP
同行者	カノンノ、コレット

迷宫中的怪物基本都是暗属性，所以コレット（柯蕾特）的圣属性魔法会成为战斗的主要手段。一直向上到达“赛の河原”，再走左上方的道路就能在“三途の川”发现了离家出走的ビクター（比库塔），但是此时的他已经被负之能量变成了一个怪物，战斗随即打响。敌人的攻击力非常高，而且攻击范围判定很大，近战系的角色一定要牵制住它，否则后方的魔法系的角色被打中几乎就等于必死。

Main Quest 12

胜利后成功让比库塔回复了神志，前往“ホーム”时发生剧情，接着再完成几次支线任务会让《宿命传说》中的リリス（莉莉丝）成为同伴，这样在机关室会从博士手中获得神秘石板并确定接下来的目的是改造船只，好让其能够航行到未知的海域。前往甲板与卡依对话后再回“ホーム”完成飞船的改造，之后先返回机关室再到前往甲板出现海底遗迹。



ニアタ・モナドに潜入せよ	
目的地	ニアタ・モナド
报酬	4500 ガルド /40GP
同行者	リフィル、カノンノ

进入迷宫后先进入正前方的传送点发生剧情，得知原来卡依是来自另外一个世界的勇者，接着按照右、右、上、下、右的顺序传送（以地图上的方位为准）到达 2 层的中央位置，最后继续传送至遗迹的中枢位置，了解到拯救世界树的方法。

Main Quest 13

返回飞船在“科学部屋”中和莉菲尔对话，之后再完成几个支线任务恰特会告诉主角卡依找他有事，最后来到甲板触发剧情后再从大地图返回激活主线任务。



失败的料理 料理等级低时制作高级的料理虽然通常都会以失败而告终，但是失败后还是会得到失败的料理，只是“HP 和 TP1% 回复”的作用的确是寒碜了一点。

海底遗迹の月光	
目的地	チュロス海底遗迹
报酬	5400 ガルド /100GP
同行者	ルーティ、スタン

进入迷宫在 1 层走左侧的分支绕到地图右下的出口进入 2 层，接着再向左上方前进到达第 3 层“月光ルート”，最后到达 6 层“月光の间”进行强制战斗。敌人的攻击力和攻击范围非常无耻，建议以スタン（斯坦）的火属性技能为主攻，但如果将其等级提升到 45 并学会秘奥义的话，那么战斗的难度会大幅度下降。

Main Quest 14

胜利后得到“月光虫の光”，返回飞船发生一系列事件，接着继续完成支线任务直到帕尼尔将卡依父母的遗物交给卡依，同时出现新的主线任务。



ルチルブライトの设置	
目的地	マンダージ地下都市迹
报酬	5700 ガルド /40GP
同行者	クラトス

迷宫的结构非常简单，在第 1 层向上到达中央区，再从左边的通道到达 2 层东区，利用这里左侧的通道前往北区，最后从正中间的位置到达“世界树の间”，剧情后自动返回飞船。

Main Quest 15

这段时间没有特别的事件需要完成，只要完成几个支线任务就会触发新的主线任务，可以趁机锻炼一下今后会在任务中强制登场的角色。



トライライト・モスを采取せよ	
目的地	サンゴの森
报酬	6000 ガルド /40GP
同行者	フィリア、ウッドロウ

前往迷宫 2 层的“闭ざされたサンゴ礁”会在中央位置发生剧情，フィリア（菲丽娅）炸开通道后即可前往 3 层，此时需要注意这里的敌人实力和之前的有很大区别，等级不够高的话最好提升一下再挑战。在 3 层左下角的通道处可以放下吊桥，这样以后进入第 3 层会方便很多，接着利用左上角的通路进入“トライライト・モス群栖息地”，剧情后自动返回飞船。

Main Quest 16

完成支线任务直到发生过阿修和帕尼尔对话的情节才会出现主线任务。

エコーフラワーの种を采取せよ	
目的地	モスコピー砂漠
报酬	6300 ガルド /40GP
同行者	イリア、ルカ

迷宫中的敌人很强，注意使用它们水属性的弱点来快速击破，一直前进到最深处的“里奥通路”在右下的角落里找到“エコーフラワー”（记录点下方）。

Main Quest 17

返回飞船在机关室切换场景得知帕尼尔只有 2 年的寿命，虽然卡依非常伤心，不过在大家的鼓励下她还是振作了起来，接着完成支线任务直到出现主线任务。



ジード・ベッドの设置	
目的地	メスカル山脉
报酬	6600 ガルド /100GP
同行者	ティア、リオン

迷宫的地形比较分散，如果想完全探索的话最好准备足够的回复药品。在 1 层的左上方会发现新的通道，来到分支前走右边的道路发生剧情，接着继续往右边来到第 3 层中腹，通过记录点后发生强制战斗。战斗中一定要避免使用道具（包括调查道具），否则敌人必定会使用秘奥义进行反击，被攻击的角色几乎等于一击必杀，之后就会陷入救人、被秒杀的恶性循环。比较稳妥的打法是队伍中一定要有一名僧侣进行回复，而其他人则一开始就使用技能猛攻，将其 HP 削减到一半以下后依次使用秘奥义一次性解决战斗。

Main Quest 18

胜利后继续深入，通过第 3 层的“五合目”右上角到达笛岩地区，并发生开花的事件。返回飞船前往机关室发生剧情，最后完成支线任务直到出现主线任务。



ジャニスに协力を要请せよ	
目的地	ベリー矿山
报酬	6900 ガルド /100GP
同行者	アッシュ、ハロルド

进入矿山在第一个分支点向右来到“矿山·东”，之后直线前进就能到达博士的研究所，不过众人还是晚了一步。最后众人在最深处追上了抓走博士的ナディ（纳迪）组织成员，但为了不让众人成功施救，他们异变成了怪物向众人发起进攻。战斗中的敌人虽然看似凶狠，但是由于其魔法防御力很低，所以抓住其水和光属性的弱点可以快速削减它的体力，而物理系角色自然要做好保护魔法师的工作。

Main Quest 19

胜利后获得“火山水晶”，返回飞船直接追加新的主线任务。

火山エネルギーの采取	
目的地	レーズン火山
报酬	7800 ガルド /100GP
同行者	クロエ、ミント

进入迷宫不久就会发生情节，到达 2 层后在三岔路口一直向上会发现原来无法通过的地方架起了一座桥，而在第 3 层则必须先从右方绕道才能到达左上角的出口，4 层情况也相同，最后到达 5 层的山顶进行强制战斗。由于敌人的体型相当大，所以攻击的判定也很广，尤其是在其飞起的时候，千万不要跑到它身下，不然被压到会有很大几率陷入“眩晕状态”并遭到后续的追击。



秘奥义的遗憾 按照系列作品的惯例，游戏中《传说》系列的角色基本都有各自的秘奥义，不过这次《幻想传说》、《重生传说》和《神话传说》的角色却没有秘奥义，估计喜欢这几部作品的玩家要暴走了……

Main Quest 20

胜利后成功采集到了火山能源，返回飞船并完成一个支线任务触发事件，接着先在“ホーム”连续发生两次剧情，返回机关室会自动前往食堂，最后前往“科学部屋”正式启动拯救世界的行动，同时追加主线任务。

ニアタ・モナドの修复	
目的地	ニアタ・モナド
报酬	7500 ガルド /40GP
同行者	カノンノ、ガイ

这次的任务比较麻烦，一共要往返四次遗迹。进入迷宫后会发生剧情，接着按照上、右、右、左、下、右、下的顺序传送至 2 层的中央区域，再按照下、左下、左上、下、下的顺序传送到达遗迹的中央位置，经过记录点发生剧情并按 START 键返回大地图。再次进入迷宫先走左边的传送点，接着按照左、左、左上、右、右上的顺序传送发生剧情。返回大地图再进入走最后右边的通道，接着按照左、左、左下、右、右下的顺序传送修复最后一个装置，这样第四次进入时按照第一次的顺序传送到玉座处与ニアタ（妮娅塔）对话得到核心并自动返回飞船。



Main Quest 21

完成支线任务依次触发卡依和妮娅塔共计四次剧情后，再前往机关室会发现有几名同伴失踪了，同时主线任务出现。

クロエの搜索	
目的地	サンゴの森
报酬	8400 ガルド /100GP
同行者	カノンノ、セネル

如果玩家之前在 3 层放下了吊桥，那么从 1 层上方的吊桥可以直接通往 3 层，接着利用左上方的通道到达第 4 层，来到位于左侧的“最奥の间”。在这里众人果然找到了失踪的クロエ（库露艾），但此时的她由于无法承受幼年父母被杀的阴影而被负面感情所控制，向众人发起了攻击。敌人由于攻击速度很快，一旦被连招击中基本上凶多吉少，比较简单的打法是让上场的角色蓄满 OVL 槽后连放秘奥义屈死她，不要给她反击的机会，如果其防御可以使用低等级魔法破解，同时也需要注意她在濒死时会爆气反击。

Main Quest 22



胜利后库露艾终于清醒了过来，领取报酬后再完成支线任务直到发生卢克和阿修的事件，随后前往机关室接受主线任务。

モスコピー砂漠へのA・アンテナ设置	
目的地	モスコピー砂漠
报酬	8100 ガルド /100GP
同行者	マオ、ユージーン

进入迷宫首先走右上的通道来到中间通路，接着再向左进入 1 层的最深处，进入第 2 层后敌人会增强不少，尤其要注意石化怪物的石化攻击。从 2 层入口处往右上走进入第二区域，进入左上方的通道发生剧情进入“太阳の门”，经过记录点后进行强制战斗。敌人的数量比较多，优先消灭掉移动速度快的リターナー可以轻松解决战斗，而 BOSS 的异常状态攻击一定要及时解除。

Main Quest 23

胜利后返回飞船，完成支线任务直到卡依借助妮娅塔的力量感应到了法拉的去向，并出现主线任务。

ファラの搜索	
目的地	レーズン火山
报酬	9000 ガルド /100GP
同行者	リッド、キール

一路前进到 5 层的山顶处找到法拉，此时她正在为害死村民的事情而感到内疚，负面感情也因此实体化。战斗初期她的攻击欲望不是很强，但将其 HP 削减到一半以下后她的刚体效果会明显上升，进行连击时很容易被其中断。此时比较保险的做法就是直接使用秘奥义，不过同时也要注意她在 HP 低于 25% 时也会有很大几率使用秘奥义反击，所以我方在战斗中尽量站得分散一些，这样不幸中招还有机会进行回复。



Main Quest 24

胜利后法拉在リッド（利德）和キール（基尔）的鼓励下回复了笑容，返回飞船的“科学部屋”发生情节，同时出现新的主线任务。

狱门洞へのA・アンテナ设置	
目的地	狱门洞
报酬	8700 ガルド /100GP
同行者	ヴェイグ

这次的任务和砂漠时的一样，需要将“A・アンテナ”放置在 2 层的“黄泉の门”，进入迷宫后按原路来到“三途の川”，到达第 2 层后向地图上方走触发剧情，先利用身后的记录点保存进度后再向前进行强制战斗。敌人以魔法攻击为主，优先消灭移动速度快的ワイト才能确保我方的存活率，而移动缓慢的シャドウガイスト也不容小觑，它的暗属性魔法发动速度快且攻击力高，一定要注意回复。



Main Quest 25

胜利后自动返回飞船，领取报酬后前往“医务室”对卡依对话，接下来就是接受主线任务寻找アニス（阿妮斯）。

アニスの搜索	
目的地	メスカル山脉
报酬	9600 ガルド /100GP
同行者	ジェイド



上山的路线和以前一样，惟一需要注意的是在第 5 层的第一个三岔路口向右上走才能到达 6 层的山顶，之后就是和被负面感情控制的阿妮斯进行强制战斗。这场战斗的难度会比之前的低很多，玩家只要多在其完成一套连击后从背后将其打硬直，就能获得很多的进攻机会，同样为了避免其濒死时使用秘奥义反击，我方最好先发制人，用秘奥义尽快将其解决。

隐藏的装备 完成和クラトス的主线任务后，回来将其踢出队伍并在飞船中和其对话可以接到“消灭 R 战士”的任务（中途要切换一下场景），完成后每隔一段时间他都会给予玩家一个挑战任务，胜利后可以获得 144 级的“光明套装”。

Main Quest 26

胜利后返回飞船的“医务室”看望卡依，完成一个支线事件后会得知最后一个Ａ・アンテナ装置已经准备就绪，同时出现新的主线任务。



ガレット森林区へのA.アンテナ设置	
目的地	ガレット森林区
报酬	9300ガルド/40GP
同行者	セルシウス、カノンノ

强制出战的冰精灵攻击方式和法拉差不多，虽然她的魔法无需咏唱即可施放，不过对付迷宫中的敌人，效果还是会大打折扣。进入迷宫后一路前进会感知道哥迪就在附近，最后找到正在收集负面能量的哥迪，而阴谋被破坏的他气急败坏地离开后，再从左上方的出口到达第2层的东区，往地图前方走进入“积れ流しの场”放置最后一个“Ａ・アンテナ”。



Main Quest 27

回到飞船上大家都会向主角表示祝贺，但正在所有人都以为一切恢复正常的时候，吸收负面能量的装置却莫名其妙地停止了，剧情后完成支线任务直到出现主线任务。



ネガティブ.ネストを讨伐	
目的地	ネガティブ.ネスト
报酬	无
同行者	无



由于是最后的主线任务，所以没有人员的限制，带上自己最强的同伴就可以出发了。最终迷宫的道路非常简单，只是杂兵比较难缠，不过也正好可以快速提升等级，在第1层的正上方可以找到通往2层的通道，而第2层中央位置的道路需要打倒看守的魔物才能解除封印。笔者在这里选择的是先解除右边的机关，向右上角的通道走就能见到第一个BOSS；击败它返回2层，再向右下角前进找到第二个BOSS；再次获得胜利挑战左边通道内剩下的2个BOSS。击倒四个BOSS后返回二层中央位置，利用上方的通道前往第3层，而在最上方等待我们的正是罪魁祸首哥迪ゲーデ，最终决战就此打响。

获得最后的胜利后世界上的“负”之能量终于完全消失，而哥迪也因为自己狂妄的想法而付出了生命的代价。世界树回复原样后，我们的主角在宿命的驱使下选择了回到世界树中继续守护这个美丽的世界，而之前和我们一起战斗过的同伴也继续在世界树的庇护下过着幸福的生活，直到世界的危机再次降临……

BOSS テカラビエス

敌人的体型看似很大，不过攻击范围却没有想像中的大，利用魔法集中攻击其光和炎的弱点很快就能获胜，而它的暗属性魔法仍然要小心防范。



BOSS エンシェントライガ

根据其弱点使用上位的暗属性魔法战斗会轻松许多，当其体力下降到一定程度后会用雷属性魔法，被击中的角色有可能会陷入“麻痹状态”，及时解除才能确保进攻的效率。

BOSS ティランビオン

敌人很容易被打出硬直，所以使用两名近战角色很容易就能牵制住它。

BOSS ユニセロス

非常灵活的敌人，即便是被魔法击中也可以到处移动，为了避免被它的各种魔法干扰我方进攻的节奏，最好使用秘奥义速战速决。

BOSS ゲ-デ

敌人的行动速度非常快，不但高速移动会打到我方所有角色，即便被连击命中也有可能逃脱，所以我方的魔法师不要咏唱高级魔法，以免被它瞬间中断。不过好在他的攻击力不高，没有什么回复压力，慢慢和他耗就能获得胜利，而将其击倒后他还会进化为最终形态，利用身边的记录点记录后开始第二战。



BOSS デゥスエクスマキナ

敌人最恶心的就是处于浮空状态，我方近战角色有些招式几乎打不到它，所以之前一定要培养一些对空技能较多的近战系角色，而魔法师则同样需要注意避免使用咏唱时间较长的魔法。它的弱点是身体下方的球，将其HP削减到20%左右后必然会遭到秘奥义的反击，之前一定要保证我方全体有一半以上的HP就能避免出现伤亡，最后自然就是消耗战，它会频繁在上级魔法和大范围跑动中切换，如果有“狮子战吼”之类的吹飞技能可以将其打倒，不过没有也不用担心，行动一段时间后它会自动倒地，此时就是猛攻的最佳时机。

通关特典

保存通关存档会追加以下的内容，而读取通关存档可以在游戏中继续完成其它的任务，或者重新开始二周目：

①继承各职业的等级和经验等状态；
②获得称号“グラニデの救世主”；
③继承装备、金钱和道具；
④开启“ハート”和“マニア”难度；
⑤大地图上出现隐藏迷宫“世界树の洞”；
⑥二周目时可以对原创角色的细节进行更改。

最后的同伴 《宿命传说》中最后的角色コングマン按照正常流程是无法成为同伴的，不过玩家只要在“斗技场”完成一定的战斗次数就会发生他乱入的情节，再次获胜后便能让他和我们并肩作战。



突然间被全部封锁的都市——东京。

整个城市中充斥着各种不同形态的恶魔。

每一天封锁地区的状况都会进一步恶化，

恶魔不断地向毫无抵抗的人类发起攻击，

人类陷入极度恐怖之中。

为了生存的权利，向恶魔发起挑战！

时间，只有 7 天。

通关时间：完成流程剧情约需 20 小时。

文 火花之祭 美编 木仙

女神异闻录 恶魔幸存者	Atlus	策略角色扮演
NDS 女神异闻录 Devil Survivor		日版
2009 年 1 月 15 日	1 人	4980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

系统讲解

游戏方式

本作基本上是一款半游戏半小说性质的作品。金子一马在此作再次带给我们精彩的小说剧情，十分引人入胜。关于游戏的剧情，在本攻略中不进行详细的解说，在这里主要对游戏的系统和游玩方式来进行详解。

本作的剧情是一个自由式的由日本东京各大地点组成的网点式推进形式，游戏大背景已经指明了整个游戏的过程只有 7 天，算上序章《Day Before……》一共是 8 天的游戏内部时间，每一天都分很多时间段，每一个时间段之内可以让玩家自由地选择想做的事。



上图是一个游戏中主要画面，玩家可以这个画面进入系统菜单、存档、恶魔合成等等操作（下文详解）在这个画面之内，玩家可以在左边选择任何你想去的地方进行基本的三个行动。

周囲を见る	对地点周围进行观察
人の声を闻く	进行生存者搜索
仲间と状况确认	同伴的情况确认

以上三个只是在每个地点都可以进行的行动，在游戏进行中，这三个行动并不会对剧情有推动作用。请注意图中的“小钟图标”，带有小钟图标的地点或者的行动，就是对剧情推进的主要线索依据。进行该行动便会使游戏中的时间推进，以带动整个剧情和发生事件的推进。换个很简单的方法说，就是看见有小钟标志进去看下，就可以让游戏继续下去以出现新的内容、人物或者是地点。

地点惊叹号表示着有恶魔出现的地点，进入此地点便会发生战斗。在玩家行动中也会出现“battle”的字样。在游戏过程中，并不是每一场战斗都必须参与，在许多地点中，每隔一段时间就会有恶魔出现，在主画面的地点列表中都会以红色惊叹号来表示，玩家也可以通过这些地点来进行战斗以提身角色等级和恶魔能力。关于战斗在下文中进行详细解说。

在进入一个地点进行剧情推动时，有人物出现就会出现剧情对话，而在剧情对话中，游戏采用了多种选择的对话方式，主角可以选择不同的对话内容，虽然这些选择并不会影响游戏的整体进展，但对一些角色的加入和游戏结局有着决定性作用。

另一个可以起到帮助游戏剧情推进的线索就是屏幕上方的地图画面，在已知出现的点，在地图画面中都是以蓝色圆点来表示，如果如左上图看发现某个地点呈红色状，则是剧情的一个必经之处，往往在红色地点都会有推动剧情的人物、事件或者是战斗。上下屏幕当中，对于有人物存在的地点，也会以人物的小图标来表示。

主画面之中，按“Y”键可以进入时间调整。在没有关键剧情的情况下，玩家可以调整游戏中的时间来推进剧情发展。按“X”键可以进入系统菜单。

菜单画面讲解

本游戏的系统菜单只有在主画面时才可以调出。游戏一开始，游戏中的菜单并不是全部可使用，在完成游戏 Day1 流程后，系统菜单才会全部解锁。在游戏中，这个菜单被模拟成游戏中的 COMP 通讯器界面，相当有趣。



TEAM	队伍调整及能力配置
FUSION	恶魔合成系统
PROFILE	已知角色人物资料
AUCTION	恶魔拍卖所
MAIL	邮件
DATA	存档
CONFIG	游戏设定
BACK	返回主画面

当前队伍配置



TEAM 是一个调整当前队伍与能力配置的功能，在这里可以对角色的所在队、携带的恶魔以及角色自身的能力进行调整配置。注意，主人公，也就是玩家所扮演的角色是不能调整所在队和所处的位置的，因为你是整个游戏的领导者。

画面上屏是选中角色或者恶魔的详细信息。下屏显示了 1 ~ 4 队的配置情况。每个角色最多可以携带两只恶魔参加战斗，可以随意调整除主人公之外的任何角色任何恶魔到任何位置。下屏右边是你已经拥有的恶魔列表，在战斗中，玩家可以通过消耗行动力点数来解散一只恶魔并召唤已经拥有的恶魔来应付战斗中的不同情况。（关于战斗请看战斗系统解析）。



©ATLUS CO.,LTD.2008

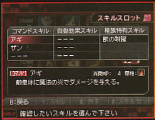
技能调配

光标选中的角色或者恶魔，按"Y"键便会调出当前角色或者恶魔的拥有技能列表。所有角色和恶魔共有三个技能系列，每个技能系列又分成很多技能。

コマンドスキル（主动技能）：可以同时装备三个技能，在战斗中以命令的方式存在并可以自由选择发动，消费MP或者HP，带有不同的属性。

自动効果スキル（自动技能／效果技能）：可以同时装备三个技能，增加角色／恶魔基础能力或者附加角色／恶魔的特殊效果。有角色属性数值要求。

先制発动スキル（先制发动技能）：惟一装备技能，每个角色／恶魔只能拥有一个技能。在每场战斗一开始便会自动发生效果。



在TEAM的画面中，只能对角色的技能进行调整，恶魔的技能是通过合成来追加（详见恶魔合成）。角色技能调整在按"Y"键出现拥有技能列表之后，可以选择任何一项技能进行改变，这里要注意的是，角色们共享同一个技能库，一个技能同时只能被一个角色所装备。

恶魔合成系统

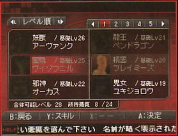
FUSION恶魔合成系统是一个游戏核心系统，是值得玩家们探索研究的地方，也是一个培养出最强恶魔的地方。在游戏中合成恶魔的主要途径是两只合并为一只培育出新的恶魔，游戏里面提供了两种合成方式，一种是2身合体，一种是检索合体。

2身合体是由玩家自由选择恶魔来进行合成，选择好两只恶魔之后，玩家可以看到画面中间出现新培育的恶魔，上屏可以查看新恶魔的数值和能力以及技能，出现满意的恶魔便可以进行合成，十分方便。





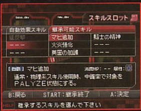
检索合成是一个根据目前已经拥有的恶魔列出可以合体出现的恶魔列表，玩家可以查看这些恶魔需要哪些恶魔作为素材才能够合体。注意，标有"LIMIT"标志的恶魔是限定恶魔，只能够拥有一只。





恶魔合体技能继承。不同种族不同名字的恶魔，都拥有各自的自带技能和种族特长技能。（游戏中恶魔一共有20个种族，每个种族人的恶魔数量是10多种，总共登场的恶魔会在200只以上）在进行恶魔合体时，新培育的恶魔可以继承两只素材恶魔非种族特长技能之外的所有技能，但如果两只素材恶魔的主动技能和自动技能数量超过三个，则需要玩家进行选择继承，新培育恶魔自身拥有的技能不能被替换。

随着游戏的进行，登场的恶魔会越来越多，如何培育出最强的恶魔或者最有个性的恶魔，是一个值得玩家去研究的东西。



恶魔拍卖场

AUCTION是一个恶魔拍卖场。游戏中金钱收入惟一的消费场所。在拍卖场里，玩家可以根据自己的需要来竞价购买拍卖中的恶魔。既然是拍卖，也不是付了钱就可以得到的。在拍卖场，进行恶魔的竞价拍卖是需要一个过程的：

①选择你需要购买的恶魔；

②开始竞价；

③竞价计时为五秒钟，玩家可以随时按A键来暂停这个计时，并输入你愿意出的价格。在画面右边会有三个电脑生成的虚拟竞价者来和你竞价购买。玩家也可以直接输入下面的"即决金额"来一口价买断这只恶魔；（根据笔者的经验，并不一定要支付"即决金额"来买断这只恶魔，一般在一口价金额的基础上减少10%左右的金额，三个虚拟竞价者就会放弃，并出现"HAMMER PRICE"，一锤子买卖……）在计时结束之后，如果玩家的支付金钱没有达到一锤子买卖的要求并且也没有放弃购买，则会出现最后一次机会的出价，并且根据未放弃的买家最后出价的金额来决定谁获得这只恶魔。









在拍卖场里比较有意思的是，在你竞价购买恶魔之后，一锤子买卖敲定，电脑会问你愿意不愿意支付金钱。玩家可以选择"支付"或者"拒付"（流氓玩家？）。这里并不推荐拒付，但如果出现某只稀有恶魔或者急需合体需要的恶魔又缺钱，偶而流氓一次也是可以的……

选择"支付"之后，恶魔拍卖场的评价会上升，相反则会大幅降低。拍卖场的评价决定着新恶魔的出现机率和恶魔的价格。

战斗系统

本作的战斗方式采用了SLG的战棋模式，虽然可能会让一些"女神饭"们不适应，但改变下传统角色扮演的战斗风格也是未尝不可的。总体来说，本作的游戏系统也是非常清晰明了，中规中矩的SLG战斗模式。

本作几乎所有战斗的胜利条件只有一个：敌全灭。也有一些特殊战斗需要击倒特殊敌人。在出击之前，会有专属的配置菜单，玩家可以进行队伍编成，出击人员的位置配置和技能觉醒。

チーム编成	对队伍进行编成，方式和主画面的TEAM选项一样
スキルクラック	技能觉醒。这是角色获得新技能惟一的方式，下面会详细解析
チーム配置	战场位置配置
出击	出击



咒缚的妙用 善用"咒缚"能力，可以在很多保证NPC不能死亡的关卡之中限制敌人的行动以达成胜利条件。

技能醒觉

下面我们来解释一下技能觉醒スキルクラック。游戏 DAY1 的一场小 BOSS 战结束之后，这个功能会被追加激活。技能觉醒需要两个条件，第一是已经达到某技能的学习等级，第二是在战斗中有拥有该技能的敌人出现。在每场战斗之前，可以通过スキルクラック菜单查看此场战斗中可以学习的新技能。每场战斗每个角色最多只能学习一个技能。在菜单配置界面，玩家需要为角色设定拥有技能的目标敌人，随后让相应的角色去击败对应敌人之后，技能就可以觉醒并使用。

说得简单通俗一点，就是你学会技能之后，需要在战斗中指定角色把指定的敌人击败之后才可以获得并。这里还需要注意的是，因为大多数战斗都需要对付三个敌人为一小队，需要击败该队中所拥有技能的敌人才可以入手，如果在击败该敌人之前，击败了小队的领队敌人，技能并不能入手。在上屏中敌人技能数据画面中，会出现已经指定角色的技能提示。如果以错误的角色击败错误的恶魔，技能不会获得，只能在下一次战斗再来一次。







战斗出击

选择出击后开始进入战斗，画面菜单里出现的是移动攻击待机以及角色和所携带两只恶魔的名字，在角色和恶魔名字菜单下，可以使用角色和恶魔的主动技能（有些主动技能是地图型，而有些主动技能是战斗型）。这里需要注意的是，游戏里移动和攻击都是每回合一次性选择（某些恶魔的种族特殊技能影响战斗中的移动），而使用技能则会消耗行动力。



角色如果没有携带满两只恶魔，可以利用"召唤"从你所拥有恶魔中选择一只上场，同样，已经选择的恶魔可以在相应恶魔名字菜单下进行"归还"。



当前人物和携带恶魔的能力，技能和详细数据都会在上屏显示，L 键和 R 键可以切换到角色详细信息画面。在行动之前，也可查看战斗上所有敌人的相关数据和能力。"X"键显示选择角色的移动和攻击范围，"Y"键显示角色技能详细情况。

属性和弱点攻击

本作的战斗画面是主观视点即看不到自己的角色，所以动作也都以非常简单的小动作代替。战斗是回合制，一轮战斗之前就可以设定角色和恶魔的行动，菜单一目了然，并不需要多说什么。下面详细解析下战斗需要注意的两个地方。



属性 角色和恶魔都有着自己的属性，不同角色不同恶魔的属性都是各异的。一共有六种属性。物理攻击，炎属性，冰属性，雷属性，冲击属性，魔法属性。在战斗中，可以看到包括玩家在内的角色和恶魔对这六种属性的感应力。

下面是各种状态：

反射	受到相应属性攻击时，把伤害弹返到攻击者身上
耐性	受到相应属性攻击时，伤害减小
弱点	受到相应属性攻击时，伤害增加 150%
吸收	受到相应属性攻击时，为被攻击者回复 HP
无效	受到相应属性攻击时，攻击被完全防御并且无效

弱点攻击 弱点是一个在战斗中最值得玩家们注意的地方，因为想在等级差距比较大的战斗中胜出，攻击敌人的弱点是一个非常好的选择，所以在战斗进行中，根据敌人的弱点来召唤具有相应属性攻击的恶魔是一件玩家们最常做的事，在本作中，攻击弱点不仅会有伤害增加 150% 的奖励，还会有"EXTRA TURN"的再行动机会。

EXTRA TURN

EXTRA TURN 是一个战斗中战胜高等级恶魔必须熟悉运用的一个系统设定，是一个在一轮战斗之后，如果我方或者敌方有任何一个角色处于 EXTRA TURN 状态，则会附加的再行动回合。

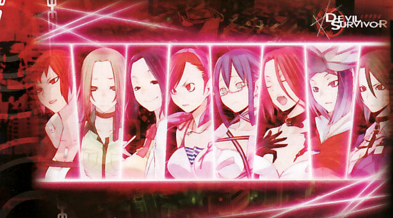
首先，在进入战斗画面之后，我们可以看到我方和敌方的某个角色或者恶魔名字下面，会有一个"EXTRA TURN"的字样，这个字样表现着，在回合结束之后，这个角色或者恶魔可以在 EXTRA TURN 里再次行动。在战斗回合中，攻击处于 EXTRA TURN 状态下的敌人的弱点，便可以使之脱离这个状态，并把这个状态让攻击者所拥有，达到让他在附加回合中不能行动而增加玩家角色或者恶魔再次行动的目的。



每个回合战斗结束，都会有经验获得的列表。另外就是 MACCA BONUS 战斗表现的金钱提高或者减少评估了。如上图所示。

TECHNICAL	本场战斗回合 EXTRA TURN 增减数 × 5%
NO DAMAGE	战斗结束没有受到任何伤害的话，+20%
DESTRUCTION	在一个回合之内全灭敌人，+30%
DEATH	−30%× 回合内死亡数
SHIELD	发生敌方攻击被我方无效、反射、吸收效果，+20%

"SKILL SET BONUS"属于战斗之后奖励的一种，出现这个奖励之后，可以对一只恶魔的一项技能进行增加或者调整。是除了合体之外另一个增加恶魔技能的途径。



剧情结局分支

本游戏一共有六种结局，且所有结局都会在 DAY6 19:30 剧情中由玩家进行选择。

第一结局	封锁突破 （ユズ、ホンダ）→ LAST DAY ユズルー
第二结局	救世主となる道 （アマネ）→ LAST DAY アマネルート
第三结局	魔王となる世界 （ナオヤ）→ LAST DAY ナオヤ カイドールート
第四结局	魔王となる世界（カイドー）→ LAST DAY ナオヤ カイドールート
第五结局	悪魔を制御する世界（アツロウ）→ LAST DAY アツロウルート
第六结局	悪魔を消す世界（ジン、ハル）→ LAST DAY ジンルート

通关要素／通关继承要素

通关继承要素
已经拥有的战斗评价
已经拥有的恶魔
已经拥有的技能
拍卖场出现的所有恶魔
主人角移动力提升 +5

通关要素
邪教之馆中恶魔合体的等级限制解除
2 周目游戏中每天的最终时间可以和魔王ルシファーと进行战斗
恶魔根据 LV 等级差距出现 EXP 加成

确认行动顺序 在战斗中，利用"START"按键中的"行动顺序"来观查敌人的行为顺序确认自己队员的行动方案可以起到事半功倍的效果。

全恶魔列表

注：技能括号内的数值为此技能的习得等级。恶魔按种族分类。



女神

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
12	サラスヴァティ	90	76	5	12	6	5	—	弱	—	—	耐	无	ディア，嵐の乱舞（14）	耐冲击	女神の慈愛
21	キクリヒメ	150	105	8	14	9	6	—	弱	—	—	—	无	メディア（22），リカーム（23）	—	女神の慈愛
36	ブリジット	230	165	10	19	10	14	—	耐	弱	耐	—	无	ディアラハン	火炎无效（38）	女神の慈愛
48	ラクシュミ	279	234	14	23	14	13	—	弱	—	—	—	反	メディアラハン（49）；サマリカーム（50）	—	女神の慈愛
54	ノルン	335	228	17	22	13	18	—	耐	—	—	反	耐	常世の祈り（55）	胜利のチャクラ（56）	女神の慈愛
63	アマテラス	405	264	19	25	18	17	—	无	—	—	无	—	サマリカーム，常世の祈り（64）	—	女神の慈愛



魔神

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
16	トール	175	24	17	3	11	1	—	—	—	吸	—	弱	雷の乱舞（17）	反击（18）	魔力觉醒
26	マハカーラ	210	83	12	12	11	7	—	耐	弱	耐	—	耐	会心の予言（27）	战神の加护	魔力觉醒
38	オーディン	296	142	11	19	14	10	—	—	耐	无	弱	耐	护りの盾（40）	电击无效	魔力觉醒
45	ヤマ	342	122	22	16	12	11	—	耐	—	耐	—	—	アギダイン（47）	火炎激化	魔力觉醒
64	シヴァ	522	168	23	20	23	18	耐	耐	耐	耐	耐	无	—	超反击	魔力觉醒
71	アスラおう	736	184	25	21	21	20	—	吸	—	耐	—	—	メギドラオン	—	魔力觉醒



邪神

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
22	オーカス	204	50	18	3	12	5	弱	—	耐	耐	—	耐	绝妙打	—	混沌の波动
35	パズス	255	150	13	15	16	7	—	—	弱	—	—	耐	万魔の乱舞（37）	吸收追加，冲击无效（37）	混沌の波动
40	アバドン	270	168	15	16	14	11	弱	耐	耐	耐	耐	耐	ブフダイン（41）	冰结无效（42），全门耐性（43）	混沌の波动
47	トウテツ	352	195	15	18	17	12	—	—	耐	耐	弱	弱	マカジャマオン，メギド（48）	—	混沌の波动
55	アリオク	540	69	23	14	17	17	无	弱	耐	—	耐	弱	デスバウンド，テトラカーン（56）	—	混沌の波动
66	ニャルラトホテプ	410	170	26	19	16	22	—	耐	耐	耐	耐	耐	—	胜利のチャクラ	混沌の波动



龙王

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
14	マカラ	146	44	7	8	6	9	—	—	—	反	弱	耐	觉悟の挑发（15），ディア（16）	耐魔力（15）	龙胴绞め
21	ペンドラゴン	196	26	20	5	7	5	—	弱	—	弱	—	耐	炎の乱舞	耐魔力，圣骑士の精神（22）	龙胴绞め
31	ケツアルカトル	318	78	12	8	22	5	耐	—	无	弱	—	—	マハブフ	石化追加，胜利の息吹（33）	龙胴绞め
46	セイリュウ	360	116	19	12	14	17	—	耐	耐	耐	弱	耐	マハジオダイン（47）	电击激化，电击反射（48）	龙胴绞め
57	ヤマタノオロチ	546	70	26	13	21	13	—	吸	弱	—	—	耐	八相发破（59）	火炎吸收（58），超反击（59）	龙胴绞め
64	アナンタ	602	164	28	18	22	12	—	耐	耐	耐	—	弱	マカラカーン（65）	攻击全体化（66）	龙胴绞め



邪龙

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
15	トウビョウ	126	44	8	7	6	8	—	—	弱	耐	—	弱	ジオ	一分の活泉，封魔追加（16）	邪念の波动
25	バジリスク	197	74	13	12	9	7	—	—	—	弱	耐	反	ペトラレイ（27）	耐冲击，石化追加（26）	邪念の波动
32	ヤム	240	96	11	16	8	13	—	—	—	—	弱	无	ペトラレイ，万魔の乱舞（34）	见觉えの成长	邪念の波动
39	ピュートーン	301	118	10	20	13	12	—	—	耐	耐	弱	弱	—	—	邪念の波动
47	クエレブレ	360	130	16	18	13	13	—	弱	反	耐	—	—	ブフダイン，マハブフダイン（48）	冰结反射（49）	邪念の波动



天使

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
14	エンジェル	126	44	8	8	7	7	—	—	耐	—	弱	耐	ディア	封魔追加（15）	天使の血杯
26	パワー	240	52	15	7	14	6	—	—	—	耐	—	弱	浑身の一击（27），リカーム（28）	—	天使の血杯
34	ライラ	231	150	14	16	8	12	—	—	无	耐	—	无	マハブフ	冰结激化（36）	天使の血杯
47	アニエル	455	116	21	11	18	13	耐	—	无	耐	耐	—	万魔の乱舞，マハジオダイン（49）	—	天使の血杯
56	カズフェル	471	148	22	18	20	12	耐	—	反	—	—	—	裁きの雷火（58）	冰结反射（57）	天使の血杯
63	レミエル	544	238	23	22	17	17	无	耐	—	耐	—	—	サマリカーム	物理吸收（64）	天使の血杯
75	メタトロン	776	204	25	27	22	17	反	无	无	弱	弱	反	—	胜利の雄叫び	天使の血杯



灵鸟

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
7	モー・ショボー	72	27	6	5	5	7	—	—	—	吸	弱	耐	ブフ	—	飞翔
18	スパルナ	130	81	7	9	8	10	—	耐	—	弱	耐	弱	嵐の乱舞，パララレイ（20）	マヒ追加（19）	飞翔
25	ヴィゾフニル	186	66	13	8	6	14	—	—	—	吸	弱	—	マハジオ，吸魔（27）	封魔追加	飞翔
34	パイプ・カハ	259	107	16	9	15	10	耐	—	—	—	弱	弱	会心の予言	胜利の息吹，エクストラワン（36）	飞翔
61	ガルーダ	468	156	20	17	17	23	—	耐	—	耐	弱	无	メギド	—	飞翔



堕天使

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
12	ガギソン	125	40	7	8	7	6	—	—	—	—	弱	—	ジオ，雷の乱舞（13）	一分の活泉，反击（14）	いけにえの盟约
27	ニスロク	216	78	12	12	8	11	—	无	弱	—	—	耐	マハラギ，弱者必灭拳（28）	マヒ追加，三分の魔脉（29）	いけにえの盟约
35	オロバス	253	148	10	18	11	12	—	—	弱	耐	—	无	マハジオ，弱者必灭拳（36）	魔力无效，电击激化（37）	いけにえの盟约
44	デカラビア	313	161	16	16	11	15	耐	耐	—	弱	—	—	アギダイン，护りの盾（45）	—	いけにえの盟约
55	アガレス	446	170	20	16	17	18	耐	耐	—	—	耐	弱	ギガジャマ（56），テトラカーン（57）	物理吸收（57）	いけにえの盟约
63	ムールムール	495	170	22	22	17	18	—	弱	弱	反	反	弱	死神の点呼（64），テトラカーン（65）	—	いけにえの盟约



神兽

LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
9	ヘケト	90	34	7	8	6	4	—	弱	无	耐	—	弱	ブフ	骑士の精神	瞬转の舞
19	シーサー	162	52	10	7	8	10	—	弱	—	吸	—	耐	舍身の一击，マハジオ（20）	猛反击（21）	瞬转の舞
27	ハクタク	216	85	11	12	9	11	—	耐	耐	耐	弱	—	ディアラハン，パララレイ（28）	耐冰结（29）	瞬转の舞
40	アイラーヴァタ	488	104	16	12	21	7	—	弱	耐	—	无	—	ザンダイン（42）	冲击无效（41），冲击激化（42）	瞬转の舞
52	ウカノミタマ	330	175	16	18	14	20	—	耐	—	—	反	耐	ディアラハン，マハザンダイン（53）	冲击反射（54）	瞬转の舞
60	バロン	462	162	22	21	17	17	—	耐	—	吸	弱	—	—	电击吸收（61），胜利の美酒（62）	瞬转の舞

拍卖场心得 恶魔拍卖场中的一口价数值，往往可以以 85% 的价格来一口价买来你中意的恶魔；不要随意利用“拒付”金钱来拿到恶魔，这影响到你在拍卖场的评价也能影响新恶魔的出现几率。

魔兽



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
2	カブソ	33	21	4	6	4	4	—	耐	—	弱	—	耐	アギ,ザン(4)	—	兽の跳跃
10	ヘアリージャック	84	30	7	5	5	9	耐	—	耐	弱	—	—	怒りの一击	毒追加(12),一分の活泉(13)	兽の跳跃
19	ネコマタ	148	46	11	4	8	12	—	—	—	弱	吸	—	パララレイ(21)	マヒ追加,见觉ぇの成长	兽の跳跃
25	ケットシー	204	74	9	12	9	11	—	—	—	弱	耐	—	マハザン,マハラギ(27)	冲击强化(26)	兽の跳跃
35	オルトロス	245	88	16	9	14	12	—	吸	弱	—	耐	—	炎の乱舞	贯通(36),火炎激化(37)	兽の跳跃
53	ケルベロス	476	94	23	10	15	21	耐	反	弱	耐	—	—	マハラギダイン	勇者の精神(54)	兽の跳跃

妖兽



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
7	ワイラ	78	35	6	7	5	5	—	弱	—	—	—	无	ザン	英灵の加护(8),一分の活泉(9)	妖气迅雷
11	ガルム	110	22	11	3	6	7	—	耐	弱	—	弱	耐	アギ	见觉ぇの成长,反击(14)	妖气迅雷
26	アーヴァンク	228	66	11	7	12	12	耐	弱	—	—	耐	—	冰の乱舞	物理强化(27),猛反击(28)	妖气迅雷
34	モスマン	250	153	12	17	16	5	—	无	耐	弱	—	—	メディア,マハザン(35)	食いしばり(36)	妖气迅雷
62	ベヒモス	720	56	34	9	28	7	—	弱	耐	耐	—	—	—	攻击全体化(64)	妖气迅雷

幻魔



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
9	ジャンバヴァン	136	12	10	3	9	3	—	—	弱	弱	耐	—	アギ	骑士の精神,同族の心得・攻(10)	梦幻の具足
16	トラロック	138	70	10	9	7	6	—	耐	弱	—	—	耐	炎の乱舞	耐火炎(17)	梦幻の具足
23	ヘイムダル	180	64	9	9	7	14	—	—	反	—	弱	耐	觉悟の挑发	见觉ぇの成长,耐魔力(24)	梦幻の具足
32	ハヌマーン	264	80	13	8	12	15	耐	—	—	—	弱	—	岚の乱舞	猛反击,食いしばり(33)	梦幻の具足
39	クー・フーリン	364	49	22	10	13	10	耐	—	弱	耐	反	—	ジオダイン	贯通(40),物理激化(41)	梦幻の具足
46	クルースニク	381	120	23	14	11	14	耐	—	耐	—	—	无	マハラギダイン	—	梦幻の具足
53	セイテンタイセイ	455	94	23	10	17	19	无	—	—	—	—	耐	八相发破(55)	—	梦幻の具足
60	ガネーシャ	510	160	27	20	25	4	—	—	吸	弱	耐	耐	裁きの雷火(62)	冰结吸收,冲击吸收(61)	梦幻の具足

妖精



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
2	ピクシー	30	27	3	7	4	4	—	弱	—	耐	—	—	ディア,ジオ(4)	—	おまじない
8	キジムナー	60	42	6	6	4	8	—	弱	—	—	—	耐	ザン	一分の魔脉	おまじない
14	ジャックフロスト	132	52	7	10	8	5	—	弱	吸	—	—	—	ブフ,冰の乱舞(15)	一分の魔脉,耐魔力(16)	おまじない
19	ジャックランタン	140	90	8	11	9	7	—	吸	弱	—	—	—	炎の乱舞,マハラギ(21)	—	おまじない
24	シルキー	155	133	9	14	9	8	—	弱	无	—	—	耐	ブフ,メディア(26)	—	おまじない
33	ローレライ	200	153	8	18	7	16	—	—	—	耐	耐	弱	ディアラハン,マカジャマオン(35)	见觉ぇの成长	おまじない
45	ヴィヴィアン	261	261	10	22	13	13	—	耐	—	吸	耐	—	吸魔,ジオダイン(46)	三分の魔脉,电击反射(47)	おまじない

魔王



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
22	キングフロスト	180	64	13	10	8	7	—	弱	吸	耐	耐	无	マハブフ	冰结强化	霸王の盟约
42	ヘカーテ	270	186	13	20	12	13	—	耐	耐	耐	耐	耐	メディアラハン(43)	全门耐性,贯通(44)	霸王の盟约
52	アスタロト	378	138	27	17	11	13	—	弱	耐	耐	耐	无	デスバウンド(54)	魔力无效	霸王の盟约
64	ロキ	522	174	19	23	23	15	耐	耐	耐	耐	耐	耐	メギドラオン	真・全门耐性	霸王の盟约
99	ルシファー	999	516	29	30	28	28	耐	耐	耐	耐	耐	无	—	—	霸王の盟约

鬼神



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
14	ウベルリ	158	18	11	4	10	6	—	—	—	—	—	弱	暴れまくり,觉悟の挑发(15)	反击(16)	鬼神双手
26	ナラギリ	272	33	13	7	14	8	耐	—	—	—	—	耐	マハラギ,舍身の一击(21)	耐物理(28)	鬼神双手
42	タケミカヅチ	417	52	21	10	16	11	—	—	—	反	弱	耐	マハジオ,浑身の一击(43)	物理激化(44)	鬼神双手
49	ゾウチョウテン	528	128	21	15	17	12	—	—	—	—	弱	无	アギダイン(51)	—	鬼神双手
57	コウモクテン	616	148	22	17	20	14	—	—	—	弱	反	耐	マハザンダイン(58)	—	鬼神双手
65	ビシャモンテン	712	162	25	16	24	16	耐	反	弱	—	—	耐	八相发破(67)	火炎反射(66)	鬼神双手

斗鬼



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
3	コボルト	48	12	4	3	5	7	—	弱	—	—	—	弱	—	英灵の加护(5)	凶化
9	ビルヴィス	112	6	7	4	7	7	—	耐	耐	弱	无	—	—	英灵の加护,同族の心得・防(10)	凶化
16	ゴズキ	182	20	13	4	10	5	—	反	弱	—	耐	弱	暴れまくり,火事场击(18)	同族の心得・攻	凶化
20	メズキ	176	75	9	10	8	9	—	反	弱	耐	—	弱	マハジオ(22)	同族の心得・攻,电击强化(21)	凶化
41	ベルセルク	414	47	26	6	15	10	—	—	无	—	—	弱	—	食いしばり,二身の残影(43)	凶化
52	ヤクシャ	462	63	25	11	14	18	—	无	—	耐	弱	耐	ディアラハン,デスバウンド(53)	火炎无效(54)	凶化

邪鬼



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
4	オーガ	72	8	9	4	5	2	—	弱	耐	弱	弱	—	—	骑士の精神	咒缚
8	オゲン	104	11	10	3	5	6	—	耐	弱	—	—	无	怒りの一击(9),アギ(11)	骑士の精神,一分の活泉(10)	咒缚
19	ウエンディゴ	196	48	10	5	9	11	—	弱	反	—	—	无	冰の乱舞,绝妙打(21)	耐冰结	咒缚
28	ロア	253	88	11	16	11	6	—	弱	—	—	—	无	パララレイ,クロスレイ(29)	三分の活泉(30)	咒缚
37	レギオン	280	135	9	17	19	8	耐	弱	—	弱	—	耐	ペトラレイ,冰の乱舞(38)	耐物理,冰结激化(40)	咒缚
46	クドラク	441	127	18	12	17	15	耐	弱	反	—	—	—	—	吸收追加	咒缚

鬼女



LV	名称	HP	MP	力	魔	体	速	物	火	冰	电	冲	魔	拥有技能	自然效果	种族特有
10	キキーモラ	75	57	5	9	5	7	—	—	—	—	弱	无	ディア,ザン(11)	一分の魔脉(12)	献身
15	リリム	116	62	7	10	7	7	—	—	弱	—	—	—	クロスレイ(17),雷の乱舞(16)	一分の魔脉,耐电击(16)	献身
19	ユキジョロウ	130	99	7	14	7	7	—	弱	吸	—	—	—	アムリタ,マハブフ(21)	封魔追加,マヒ追加(20)	献身
28	ペリ	210	90	8	17	7	12	—	—	—	耐	—	弱	マハジオ,吸魔(30)	耐电击,三分の魔脉(29)	献身
39	ハリティー	312	102	18	12	13	12	—	耐	—	无	弱	耐	ジオダイン(40)	エクストラワン,电击无效(41)	献身
49	ランダ	330	183	20	12	17	16	反	—	—	弱	耐	耐	ディアジャマ(50)	物理反射(51)	献身

触发新剧情 在剧情推进的时候，在游戏主画面按“Y”键调整时间，可以引发新剧情和新地点和人物。

2身合体规则表

注：六神恶魔名称较长以符号代替，堕天：堕天使；*：アーシーズ；#：エアロス；&：アクアンズ；@：フレイミーズ；△：ランクアップ；▽：ランクダウン

种族	女神	魔神	邪神	龙王	邪龙	天使	灵鸟	堕天	神兽	魔兽	妖兽	幻魔	妖精	魔王	鬼神	斗鬼	邪鬼	鬼女
女神	&	鬼神	魔神	妖精	邪鬼	神兽	天使	鬼女	龙王	幻魔	妖精	魔兽	妖兽	魔神	斗鬼	灵鸟	鬼女	堕天
魔神	鬼神	@	魔王	天使	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼	灵鸟	斗鬼	妖兽	龙王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龙
邪神	魔神	魔王	#	魔神	魔王	灵鸟	邪鬼	灵鸟	魔王	邪龙	堕天	鬼神	斗鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王
龙王	妖精	天使	魔神	&	妖兽	女神	邪神	女神	魔神	神兽	斗鬼	女神	魔兽	邪龙	天使	鬼神	神兽	堕天
邪龙	邪鬼	邪神	魔王	妖兽	@	堕天	鬼女	魔兽	邪鬼	邪鬼	幻魔	堕天	堕天	堕天	幻魔	妖兽	灵鸟	幻魔
天使	神兽	女神	灵鸟	女神	堕天	#	龙王	魔王	女神	神兽	神兽	邪龙	神兽	邪神	鬼女	魔兽	鬼神	女神
灵鸟	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龙王	#	女神	天使	幻魔	龙王	天使	龙王	神兽	魔神	魔兽	神兽	神兽
堕天	鬼女	鬼神	灵鸟	女神	魔兽	魔王	女神	*	斗鬼	鬼女	邪龙	魔王	天使	邪神	邪鬼	灵鸟	魔兽	邪龙
神兽	龙王	邪鬼	魔王	魔神	邪鬼	女神	天使	斗鬼	&	天使	邪鬼	龙王	女神	堕天	魔神	鬼神	妖精	幻魔
魔兽	幻魔	灵鸟	邪龙	神兽	邪鬼	神兽	幻魔	鬼女	天使	@	斗鬼	邪鬼	鬼女	邪龙	灵鸟	妖精	斗鬼	妖精
妖兽	妖精	斗鬼	堕天	斗鬼	幻魔	神兽	龙王	邪龙	邪鬼	斗鬼	*	邪神	灵鸟	邪鬼	鬼女	龙王	邪龙	神兽
幻魔	魔兽	妖兽	鬼神	女神	堕天	邪龙	天使	魔王	龙王	邪鬼	邪神	#	魔兽	邪神	龙王	神兽	灵鸟	斗鬼
妖精	妖兽	龙王	斗鬼	魔兽	堕天	神兽	龙王	天使	女神	鬼女	灵鸟	魔兽	#	妖兽	邪神	魔兽	幻魔	堕天
魔王	魔神	邪神	魔神	邪龙	堕天	邪神	神兽	邪神	堕天	邪龙	邪鬼	邪神	妖兽	*	堕天	龙王	鬼女	妖兽
鬼神	斗鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神	灵鸟	鬼女	龙王	邪神	堕天	&	妖精	幻魔	幻魔
斗鬼	灵鸟	鬼神	幻魔	鬼神	妖兽	魔兽	魔兽	灵鸟	鬼神	妖精	龙王	神兽	魔兽	龙王	妖精	@	妖兽	妖精
邪鬼	鬼女	魔王	幻魔	神兽	灵鸟	鬼神	神兽	魔兽	妖精	斗鬼	邪龙	灵鸟	幻魔	鬼女	幻魔	妖兽	*	魔兽
鬼女	堕天	邪龙	魔王	堕天	幻魔	女神	神兽	邪龙	幻魔	妖精	神兽	斗鬼	堕天	妖兽	幻魔	妖精	魔兽	&
*	▼	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	▼	△	▼	△	△	△	△
#	▼	▼	▼	▼	△	▼	△	△	▼	△	▼	△	△	▼	▼	▼	▼	▼
&	▼	▼	▼	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	▼	▼	▼	△	△
@	▼	▼	▼	△	▼	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	▼	△	▼	△

角色技能列表

注：必要能力括号内为特殊技能获得方法，未标明入手方法的技能在战斗中可以在敌人身上学会。

魔法攻击技能

名称	属性	MP	效果	必要能力
アギ	火炎	4	敌单体火炎伤害	一（初期）
アギダイン	火炎	13	敌单体火炎大伤害	魔 18
マハラギ	火炎	20	敌全体火炎伤害	魔 10 速 8
マハラギダイン	火炎	42	敌全体火炎大伤害	魔 17 速 15
ブフ	冰结	4	敌单体冰属性伤害	一
ブフダイン	冰结	13	敌单体冰属性大伤害	魔 18
マハブフ	冰结	20	敌全体冰属性伤害	魔 10 速 8
マハブフダイン	冰结	42	敌全体冰属性大伤害	魔 17 速 15
ジオ	电击	4	敌单体电击伤害	一（初期）
ジオダイン	电击	13	敌单体电击大伤害	魔 18
マハジオ	电击	20	敌全体电击伤害	魔 10 速 8
マハジオダイン	电击	42	敌全体电击大伤害	魔 17 速 15
ザン	冲击	4	敌单体伤害，高机率被石化后即死	一
ザンダイン	冲击	13	敌单体大伤害，高机率被石化后即死	魔 18
マハザン	冲击	20	敌全体伤害，高机率被石化后即死	魔 10 速 8
マハザンダイン	冲击	42	敌全体大伤害，高机率被石化后即死	魔 17 速 15
メギド	万能	50	敌全体魔法伤害	力 10 魔 18
メギドラオン	万能	75	敌全体魔法大伤害	力 10 魔 20（魔王ロキ／魔神シヴァ：人间ナオヤ／LAST DAY：アマネルート结局）
炎の乱舞	火炎	23	复数敌人 2 ～ 5 次火属性伤害	魔 8 速 6
冰の乱舞	冰结	23	复数敌人 2 ～ 5 次冰属性伤害	魔 8 速 6
雷の乱舞	电击	23	复数敌人 2 ～ 5 次电击属性伤害	魔 8 速 6
岚の乱舞	冲击	23	复数敌人 2 ～ 5 次冲击属性伤害	魔 8 速 6
万魔の乱舞	万能	45	复数敌人 2 ～ 5 次魔法属性伤害	力 8 魔 10
裁きの雷火	魔力	35	敌全体 HP 体力减半	魔 18 体 15（ベル神イザ・ベル）



物理攻击技能

名称	属性	HP	效果	必要能力
怒りの一击	物理	5%	敌单体命中率降低 50%，会心一击率 +100%	力 5
浑身の一击	物理	15%	敌单体命中率必中的会心一击	速 11
舍身の一击	物理	8%	敌单体普通攻击威力提高	力 10 体 9
绝妙打	物理	10%	敌单体 HP 越大造成的伤害威力越高	体 11
八相发破	物理	15%	敌全体 HP 越大造成的伤害威力越高	体 18 速 14（四天王ビシャモンテン）
暴れまくり	物理	13%	复数敌的 HP 越大造成的伤害威力越高 2 ～ 5 次攻击	力 11 速 9
デスバウンド	物理	20%	复数敌的 HP 越大造成的大伤害威力越高 2 ～ 5 次攻击	力 17 速 12

回避／回复技能

名称	属性	MP	效果	必要能力
ディア	回复	8	我方单体 HP 中回复	一（初期）
ディアラハン	回复	20	我方单体 HP 全回复	魔 15
メディア	回复	20	我方全体 HP 中回复	魔 12
メディアラハン	回复	45	我方全体 HP 全回复	魔 18
常世の祈り	回复	55	我方全体 HP 全回复，全异常状态解除	魔 22（女神ノルン）
吸魔	万能	2	吸收对方的 HP 和 MP	魔 11
リカーム	回复	20	我方单体死亡 +HP 小回复	魔 13
サマリカーム	回复	35	我方单体死亡 +HP 全回复	魔 21
アムリタ	回复	9	我方全体バステ状态解除	魔 6
テトラカーン	补助	23	我方全体 1 回合物理反射	魔 12 体 14
マカラカーン	补助	23	我方全体 1 回合魔法反射（万能属性以外）	魔 14 速 12
护りの盾	补助	25	我方全体 1 回合攻击无效（万能属性以外）	魔 15 体 15
觉悟の挑发	补助	10	吸引敌人的攻击，自身收到攻击伤害变小	体 7
会心の予言	补助	8	我方全体 1 回合攻击必出会心一击	力 14

魔法攻击技能

名称	属性	MP	效果	必要能力
ディアジャマ	魔力	10	敌单体回复效果被限制	魔 10 速 14（鬼女ランダ）
ギガジャマ	万能	20	敌单体技能攻击被封印，只能使用普通攻击	魔 10 速 15（ベル神ベル・イアル）
ペトラレイ	魔力	22	敌全体中等机率石化	魔 9 速 11
パラライレイ	魔力	15	敌全体中等机率マヒ	魔 7 速 9
クロスレイ	魔力	15	敌全体中等机率封魔	魔 5 速 7
マカジャマオン	魔力	25	敌全体高等机率封魔	魔 15
死神の点呼	魔力	26	敌全体封魔、マヒ状态和即死状态	速 19（堕天使ムールムール）
弱者必灭拳	物理	HP10%	バステ状态中造成极大伤害	力 12 魔 8

战斗评价 战斗过程中，用敌方的“弱点”来进行属性攻击引发 EXTRA TURN，可以最大化达到最高的战斗评价以获得更多的金钱来进行恶魔拍卖和合成。

角色自然效果列表

注：必要能力括号内为特殊技能获得方法，未标明入手方法的技能在战斗中可以在敌人身上学会。

名称	属性	效果	必要能力
一分の活泉	特殊	HP 最大值提升 10%（可重复）	力 4 体 4
一分の魔脉	特殊	MP 最大值提升 10%（可重复）	魔 4 速 4
三分の活泉	特殊	HP 最大值提升 30%（可重复）	力 7 体 7 (邪鬼ロア 4TH DAY ～)
三分の魔脉	特殊	MP 最大值提升 30%（可重复）	魔 7 速 7（ベル神ベル・デル）
英灵の加护	特殊	会心一击率 +25%	力 4
战神の加护	特殊	会心一击率 +50%	力 14（マハカーラ 4TH DAY 武艺馆前 / 恶魔使い警察官 4TH DAY 武艺馆前）
吸收追加	特殊	物理属性攻击和攻击伤害的 25% 转换成 25% 的 HP 回复	力 14 速 13
攻击全体化	特殊	普通攻击敌方目标变成敌全体	力 16 速 17 (四天王ビシャモンテン)
反击	特殊	小机率把普通攻击的伤害弹返回对方	力 8 速 7
猛反击	特殊	中机率把普通攻击的伤害弹返回对方	力 8 速 7
超反击	特殊	大机率把普通攻击的伤害弹返回对方	力 8 速 7
封魔追加	魔力	普通物理攻击时中机率目标对象被封魔	魔 9 速 7
毒追加	魔力	普通物理攻击时中机率目标对象被毒	力 7 速 5
マヒ追加	魔力	普通物理攻击时中机率目标对象被マヒ	力 10 速 8
石化追加	魔力	普通物理攻击时中机率目标对象被石化	体 12 速 10
火炎强化	火炎	火炎属性攻击威力为 1.2 倍	力 7 魔 7
冰结强化	冰结	冰结属性攻击威力为 1.2 倍	魔 7 体 7
电击强化	电击	电击属性攻击威力为 1.2 倍	魔 7 速 7
冲击强化	冲击	冲击属性攻击威力为 1.2 倍	体 7 速 7
物理强化	物理	物理属性攻击威力为 1.2 倍	力 6 体 9（アーヴァンク 4THDAY 武艺馆前）
火炎激化	火炎	火炎属性攻击威力为 1.5 倍	力 13 魔 14
冰结激化	冰结	冰结属性攻击威力为 1.5 倍	魔 14 体 13
电击激化	电击	电击属性攻击威力为 1.5 倍	魔 14 速 13 (恶魔使い警察官 4TH DAY 武艺馆前)
冲击激化	冲击	冲击属性攻击威力为 1.5 倍	体 13 速 14
物理激化	物理	物理属性攻击威力为 1.5 倍	力 13 体 16
耐物理	物理	物理属性伤害半减	力 8 体 8（恶魔使い警察官 4TH DAY 武艺馆前）
耐火炎	火炎	火炎属性伤害半减	力 6 魔 6
耐冰结	冰结	冰结属性伤害半减	魔 6 体 6
耐电击	电击	电击属性伤害半减	魔 6 速 6
耐冲击	冲击	冲击属性伤害半减	体 6 速 6
耐魔力	魔力	魔力属性攻击バステ附着率和伤害半减	魔 9
全门耐性	特殊	除物理和万能以外其它属性攻击伤害半减	魔 15 体 15
真・全门耐性	特殊	除万能以外属性攻击伤害半减	魔 16 体 16（魔王ロキ / 人间ナオヤ LAST DAY：アマネルート）
物理无效	物理	物理属性伤害无效化	力 13 体 13
火炎无效	火炎	火炎属性伤害无效化	力 11 魔 11
冰结无效	冰结	冰结属性伤害无效化	魔 11 体 11
电击无效	电击	电击属性伤害无效化	魔 11 速 11
冲击无效	冲击	冲击属性伤害无效化	体 11 速 11
魔力无效	魔力	魔力属性攻击无效化	魔 14
物理反射	物理	物理属性伤害反射	力 16 体 16
火炎反射	火炎	火炎属性伤害反射	力 15 魔 15
冰结反射	冰结	冰结属性伤害反射	魔 15 体 15
电击反射	电击	电击属性伤害反射	魔 15 速 15
冲击反射	冲击	冲击属性伤害反射	体 15 速 15
物理吸收	物理	物理属性伤害吸收	力 17 体 17
火炎吸收	火炎	火炎属性伤害吸收	力 16 魔 16
冰结吸收	冰结	冰结属性伤害吸收	魔 16 体 16
电击吸收	电击	电击属性伤害吸收	魔 16 速 16
冲击吸收	冲击	冲击属性伤害吸收	体 16 速 16
见觉ぇの成长	特殊	主人公不参加战斗也能获得 75% 的经验值加成	魔 12 速 13
食いしばり	特殊	战斗中被一击造成 HP 为 0 时	HP 将成为 1（一次有效），体 6
胜利の息吹	特殊	战斗结束后 Hp 回复最大值的 10%	体 13 速 12
胜利の美酒	特殊	战斗结束后 Hp 回复最大值的 20%	体 15 速 14
胜利のチャクラ	特殊	战斗结束后 MP 回复最大值的 10%	魔 15 速 14
胜利の雄叫び	特殊	战斗结束后 HP 和 MP 少量回复	魔 16 速 16
贯通	特殊	敌人有属性耐性时也能通过普通攻击造成伤害（反射属性除外）	力 15
同族の心得．攻	特殊	同个种族战半时伤害提高 50%	力 7
同族の心得．防	特殊	同个种族战半时伤害减少 50%	体 7
二身の残影	特殊	战斗中造成伤害 25% 的机率可以进行第二次相同的行动	速 16（斗鬼ベルセルク）
エクストラワン	特殊	エクストラターン行动 100% 发动。邪神族邪龙族限制优先	速 14（灵鸟バイブ・カハ）
盟主の精神	补助	当恶魔受到致死一击时	成为恶魔替身 (小队 LEADER 专用)，体 6

最强恶魔 相同的恶魔进行合体可以合出精灵，两只精灵合体可以合出御灵。游戏中 LV99 的最强恶魔，御灵和精灵是必不可少的恶魔素材。

角色先制发动技能

名称	属性	MP	效果	必要能力
S 烈攻の秘法	补助	4	战斗开始时，物理攻击力和魔法威力提高 25%	力 8 魔 9
S 轻业の秘法	补助	3	战斗开始时，回避率和命中率提高 25%	速 8
S 坚盾の秘法	补助	5	战斗开始时，防御力提高 25%	魔 7 体 8
S マカラカーン	补助	16	战斗开始时，我方全体拥有一次魔法反射效果	魔 17 速 15
S テトラカーン	补助	15	战斗开始时，我方全体拥有一次物理反射效果	魔 15 体 17
S 会心の予言	补助	10	战斗开始时，我方全体拥有一次物理会心一击攻击	力 21（人间ナオヤ LAST DAY：アマネルート）
S 绝一门・物理	物理	15	除目标队友以外的第一次物理攻击被限制	力 15 体 15（人间アズマ）
S 绝一门・火炎	火炎	8	除目标队友以外的第一次火属性攻击被限制	力 8 体 8
S 绝一门・冰结	冰结	8	除目标队友以外的第一次冰属性攻击被限制	魔 9 体 9
S 绝一门・电击	电击	8	除目标队友以外的第一次电击属性攻击被限制	魔 9 速 9
S 绝一门・冲击	冲击	8	除目标队友以外的第一次冲击属性攻击被限制	体 8 速 8（人间信者 6TH DAY）
S 绝一门・魔力	魔力	6	除目标队友以外的第一次魔法属性攻击被限制	魔 12
S 狂战士の魂	补助	6	战斗开始时，不能选择普通攻击，其它伤害为 2 倍	体 17
S 常世の祈り	回复	25	战斗开始时，我方全 HP 回复，全负面效果解除	魔 21
S 的中の秘法	补助	2	战斗开始时，敌方回避率为 0，攻击命中率 100%	速 7（自动入手）
S 疾风の秘法	补助	–	战斗开始时，我方全体速度 +5	速 4（自动入手）
S 魔道结界・阳	补助	16	不能选择物理攻击，消费 MP 为 2 倍，魔法效果为 1.5 倍	魔 20（人间アマネ LAST DAY：ナオヤ・カイドールート）
S 魔道结界・阴	补助	–	战斗中敌人的 MP 消费为 1/2	魔 14
S 斗气の装束	补助	10	战斗中对我方造成 50 伤害以下的攻击无效	魔 10 体 11
S リカーム	回复	25	战斗开始有成员死亡，每消费一次 MP 则发动一次リカーム	魔 18
S メディア	回复	12	战斗开始时チームにメディアが发动	魔 12
S 穷地の练气	回复	–	受到伤害时 MP 少量回复	力 12 魔 12（恶魔使い警察官 4TH DAY 武艺馆前）

恶魔种族特有技能

种族	名称	属性	HP	MP	效果
女神	女神の慈爱	回复	–	Lv÷2+24	选择的我方全体 HP 大量回复，全负面效果解除；射程 4
魔神	魔力觉醒	补助	–	Lv÷2+4	使用小队全体的 MP 消费之后一次攻击效果为 1.5 倍
邪神	混沌の波动	特殊	–	–	攻击射程为 3，间接攻击 / 迎击可能；EXTRA 不可；移动力 –1；迎击效果加倍
龙王	龙胴绞め	特殊	–	–	接近的敌人移动力一个回合内为 1；迎击时先制行动
邪龙	邪念の波动	特殊	–	–	攻击射程为 2、间接攻击 / 迎击可能；EXTRA 不会发生；迎击效果加倍
天使	天使の血杯	回复	Lv×1,5+15	–	自队 MP 回复 Lv÷2+3
灵鸟	飞翔	特殊	–	–	移动力 +1，可无视障碍物进行移动（效果累积持续）
堕天使	いけにえの盟约	特殊	–	–	击败敌人之后全员 HP 和 MP 回复（回复 HP：敌方 LV　回复 MP：敌方 Lv÷2）
神兽	瞬转の舞	特殊	–	Lv÷3+5	我方可选择一名队员进行交换；射程 6
魔兽	兽の跳跃	特殊	–	–	移动和攻击行动之后可以再移动（效果累积持续）
妖兽	妖气迅雷	特殊	Lv×1,25+5	–	移动力直接为 7，战斗时先制行动发动
幻魔	梦幻の具足	特殊	–	–	无视障碍物进行移动；移动时行动力消费为一半。
妖精	おまじない	回复	–	Lv÷3+5	我方小队全员 HP 小回复，低机率发动“行动值减少”“会心率上升”“对象 HP 全回复”；射程 3
魔王	魔王の盟约	特殊	–	–	我方全体和敌方全体的伤害量为总伤害的 2.5%，战斗结束之后我方全体 MP 回复；敌方行动顺序滞后
鬼神	鬼神双手	特殊	–	–	普通攻击之后，可进行再次攻击（效果累积持续）
斗鬼	凶化	补助	Lv×1,25+5	–	行动之后直接使用我方全员物理攻击会心一击发动（迎击时）
邪鬼	咒缚	特殊	Lv×1.5+7	–	选择敌方全体下回行动时移动力为 1；射程 3
鬼女	献身	回复	–	Lv÷2+7	我方小队全体 HP 回复（回复量为使用者的 HP 量 ÷2）；射程 2

敌对恶魔特有技能

种族	名称	属性	HP	MP	效果
魔人	魔人	特殊	–	–	射程 3、间接攻击和迎接可以；再次移动不可
ベル神	不死の者	魔力	–	–	所有攻击无效；无视障碍物进行移动；ベル种族特有
人间	远距离战斗	特殊	–	–	射程 3、间接攻击和迎接可以；自卫队员特有
ベル神	圣なる邪炎	火炎	–	–	敌方全体“ソドムの葬火”使用可能；ベル种族特有
ベル神	灼热の花	特殊	–	–	攻击射程为 3；间接攻击和迎接可以；移动不可；イザ和ベル种族特有
四天王	四天王	特殊	–	–	普通攻击后，可以再次攻击一次；无视障碍物进行移动
ベル神	の右腕	特殊	–	–	攻击射程为 6；间接攻击和迎接可以；移动不可；ベル和ゼブブ种族特有
妖虫	の指先	特殊	–	–	敌方复制能力；ゼブブの子特有
ベル神	荒ぶる神	特殊	–	–	攻击射程无限；间接攻击和迎接可以；移动不可；ベル和ベリト种族特有
ベル神	王の门	特殊	–	–	攻击射程为 3；间接攻击和迎接可以；移动不可；ベル（初期形态）特有
ベル神	王の门	特殊	–	–	攻击射程无限；间接攻击和迎接可以；移动不可；ベル（最终形态）特有



FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

通关时间：完成游戏主线流程约需 20 小时。

文 九兵卫 美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 时之回声	Square Enix	动作角色扮演
NDS	Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time	日版
	2009 年 1 月 29 日 1～4 人	4800 日元
	无对应周边	

由于前作凭借着超高的素质给玩家留下了很深的印象，所以这次新作的推出也引起了更多人的关注。整体而言，游戏上手简单，迷宫中的解谜要素很强，而且角色的培养要素以及个性化的装备使得本作在研究性和耐玩度上也不输于其他作品，支持 NDS 与 Wii 之间的联机更是一大亮点。还等什么呢？赶紧拉上你的同伴一起开始游戏吧！

操作简介

按键	作用	按键	作用
十字键	角色移动	R键+左右键	迅速切换魔法
十字键（咏唱魔法时）	魔法光圈移动	R键+上下键	迅速切换角色
A键	普通攻击	L键	将同伴召唤至身边
B键	跳跃	L键（咏唱魔法时）	固定魔法光圈
X键	咏唱魔法	START	调出主菜单
Y键	举起物品／捡起道具	SELECT	查看地图

系统指南

种族

在本作中，玩家共可以选择 4 个不同的种族。各个种族的特点不一样，玩家可以根据自己的喜好有选择性地进行培养。

クラヴァット族

该种族的特点是物理攻击力很高，魔法攻击力也不俗，使用剑系的武器可以轻松地反动连击，是战斗中的主力队员。对于初心者来说也是最容易上手的种族。



技能表

习得等级	技能名称	效果
3	剣チャージ	使用剑系武器长按A键可以蓄力攻击
10	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
17	剣コンボ4	使用剑系武器可以4连击
22	チャージガード	攻击时按下L键可以释放出防护壁
31	ガードカウンター	防御过程中受到攻击可以进行反击
45	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
49	剣ブレイク	使用剑系武器长按A键可以2段蓄力攻击
53	リングホールド2	可以同时放置两个魔法光圈

ユーク族

从所持武器我们就可以看出，该种族是以魔法攻击为主的，虽然物理防御力低，不过魔法攻击威力惊人，即使作为队伍中的辅助型角色也不错。擅长武器为杖和书。



技能表

习得等级	技能名称	效果
3	杖チャージ	使用杖系武器长按A键可以蓄力攻击
18	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
20	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
28	リングホールド2	可以同时放置两个魔法光圈
34	チャージガード	攻击时按下L键可以释放出防护壁
40	マジックパイル5	开放5重魔法叠加
45	ガードカウンター	防御过程中受到攻击可以进行反击
51	杖ブレイク	使用杖系武器长按A键可以2段蓄力攻击

セルキー族



灵活性非常好的一个种族，由于能够进行 2 段跳，所以在迷宫中解谜时会极为实用。尽管防御力不高，但是我们可以装备相应的防具来抵消这方面的缺点。

技能表

习得等级	技能名称	效果
3	ラケットチャージ	使用球拍系武器长按A键可以蓄力攻击
18	ラケットコンボ2	使用球拍系武器可以2连击
11	弓チャージ	使用弓箭系武器长按A键可以蓄力攻击
15	ラケットコンボ3	使用球拍系武器可以3连击
21	3ウェイショット	使用弓箭系武器可以同时放出3只箭
27	マジックパイル3	开放3重魔法叠加
32	チャージガード	攻击时按下L键可以释放出防护壁
38	ストレートアロー	使用弓箭系武器可以进行贯通
43	ガードカウンター	防御过程中受到攻击可以进行反击
47	HP+20	HP最大值+20
51	弓ブレイク	使用弓箭系武器长按A键可以2段蓄力攻击

リルティ族



尽管看上去像是个小不点，该种族却属于肉盾型角色，擅长武器为长枪和锤子。在近身作战时，该种族有着明显的优势，但是其攻击速度比较慢也是一个缺点。

技能表

习得等级	技能名称	效果
3	枪チャージ	使用长枪系武器长按A键可以蓄力攻击
12	ハンマーチャージ	使用锤子系武器长按A键可以蓄力攻击
17	枪コンボ2	使用长枪系武器可以2连击
24	チャージガード	攻击时按下L键可以释放出防护壁
31	マジックパイル4	开放4重魔法叠加
36	ガードカウンター	防御过程中受到攻击可以进行反击
41	枪コンボ3	使用球拍系武器可以3连击
45	物理攻击+5	物理攻击力+5
50	枪ブレイク	使用长枪系武器长按A键可以2段蓄力攻击

©2009 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

同伴协作



当完成游戏的第一个迷宫后，在街中的右侧场景里，我们就找到"职安亭"来作成冒险同伴了。同伴一共可以作成 16 名，我们可以选择其中的三名和主角一起进行冒险。共同冒险的同伴我们可以随时切换着使用，在迷宫中利用同伴往往能轻松解开很多谜题。而且，消灭敌人时获得的经验不论队伍中是一个人还是四个人都是一样的，所以这里还是建议大家平时带满三个同伴一起走迷宫，这样更利于角色的培养。

魔法

效果 除了普通攻击，战斗中用得最多的就是魔法攻击了。其中红色是火魔法、蓝色是冰魔法、黄色是雷魔法、绿色是回复魔法、橙色是复活魔法、翠绿色是净化魔法。在应对不同的机关以及敌人时，魔法的切换是很重要的。



成长 魔法等级和角色等级一样，也是需要不断进行提升的。只不过提升魔法等级需要捡消灭敌人时掉落的透明勋章才行，不同属性的勋章对应不同的魔法，升级所需要的勋章数量我们可以在角色的状态栏中查看。



叠加 魔法叠加是本作的一个特色系统。放出魔法光圈后由自己或者同伴继续用魔法锁定该光圈，这样就能形成叠加，叠加后释放便能得到新的魔法效果。叠加有两种方式，一是使用同属性魔法进行叠加，这样能获得威力更大的魔法；二是使用不同属性的魔法进行叠加，这样往往可以生成新的魔法，例如冰魔法和火魔法叠加可以提升物理攻击力、冰魔法和雷魔法叠加可以提升移动速度、复活魔法和雷魔法叠加可以对敌人进行附带中毒效果的暗属性攻击……

在游戏中将同伴的 AI 设置为"まほういっぱい"，同伴就能积极地与我们叠加魔法。至于叠加的次数，则和种族与技能有关，单人最多可以实现 3 重叠加，再继续叠加则必须和同伴配合。



装备系统

合成 游戏中的装备会随着使用频率的提高而自动提升等级。除了在街中左侧的商店购买装备，我们同样也可以在右侧的商店通过合成来获得。在游戏前期，多进行合成既能节省一大笔成本，还可以得到一些商店暂时买不到的强力装备，绝对是我们的最佳选择。

但是合成也有前提，我们要先在商店中买下相应的配方(レシピ)，之后再选择定做(オーダーメイド)才能得到想要的装备。至于所需素材，一般都不会太苛刻，而且按下 X 键我们还能在素材信息中查看到其掉落资料。

镶嵌宝石 游戏每个装备中都有数量不等的孔，消费一定金钱在商店的中选择"カスタマイズ"将宝石镶嵌在这些孔上，我们就能给装备附加上一些比较实用的能力，比如提升装备的等级成长上限、增加掉落相应道具几率等等。这些宝石通常可以通过装备变换以及 BOSS 战中得到。

委托任务与佣兵



本作除了主线流程以外，还给我们准备了大量的委托任务。触发剧情、调查迷宫中的看板或者和 NPC 对话，我们就可以获得委托任务的信息，之后前往街中最右边场景的码头上找莫古力对话，我们便能正式接受委托。虽然接受委托需要支付一定的金钱，但完成后的报酬也是非常不错的。

至于佣兵，则需要触发一定的剧情并满足他们的要求才可以雇佣(雇佣后在职安亭可以将他们加为冒险同伴)，平时在场景中需要细心观察，有收集癖好的玩家不要错过了。

卡片

在迷宫中消灭特定的敌人或者打开隐藏的宝箱中，我们还可以得到一些特殊的卡片，将这些卡片带回街找莫古力将其开启，我们就可以使用它们了。不同卡片的具体效果我们可以在状态栏下的"スクラッチ"进行查看。

联机

联机是本作的一大乐趣所在。游戏支持两种联机方式：局域网游戏是 2～4 台的 NDS 进行无线联机或者 1～3 台 NDS 外加 1 台 Wii 进行联机；而通过 Nintendo Wi-Fi connection 则支持任意 2～4 台 NDS 或者 Wii 之间的连接。玩家可以根据自己的需要进行选择。

联机的步骤同样很简单，我们只要在存盘点选择"セーブしてからマルチプレイ"并选择好主机(おまねき)和加入方(おでかけ)即可开始多人游戏。多人游戏既可以在故事流程中的迷宫冒险(以主机的流程为准)，也可以一起完成各种各样的委托任务。要注意的是，联机时的加入方在存盘时只会记录多人游戏时获得的道具、金钱以及经验值，而流程进度则是不会变化的。

流程攻略

森林

①游戏开始之前设定自己所选用人物的职业和姓名，剧情结束后从村子上方的出口进入游戏的第一个迷宫——森林；

②来到森林后会有教学战斗，在右上角的门前捡起蓝色的石板放置到魔法台座之上门便会打开；消灭下一个区域河岸右侧的敌人会出现魔法开关，击打它可以打开门继续前进，里面会遇到游戏中的第一个 BOSS。

BOSS 守护者

对付这个 BOSS 非常简单，只要攻击两三下它就会露出头部的弱点部位，跳起来对此处攻击可以对其造成不小的伤害。另外场景的四周也有宝箱可以进行回复。



抛出道具 在游戏里将所持物品(もちもの)中自己不需要的道具放置在地面上(地面に置く)，这样可以堆叠成一个任意高的人造梯子，这能让我们在迷宫中走不少的捷径。

③战斗结束后在里面的场景会看到女主角，触发完剧情就可以顺着左侧打开的捷径返回村子；
④离开村子之后从大地图前往北方的街，在这里最上方的图书馆的里面我们会遇到老学者，和他对话后在图书馆广场的喷泉前和那里的小孩进行交谈，获得用水路的情报。

用水路



①从大地图进入东南方向的用水路，第一个区域只要拉开拦路的石块就可以通过；第二个区域需要将黑色的魔法石柱击打至轨道的另一侧（成功则呈蓝色），迅速踩下出现的机关就能开门。
②下一个区域中，我们要使用雷属性魔法（黄色）来打破对应颜色魔法球就能出现开关，踩下后继续前进；在下一个房间内会有三个魔法开关分别控制三块平台的移动，将门口的石块通过这些平台运送到对岸并压下黑色的开关就能打开大门；
③继续前进，使用对应颜色的魔法打破房间内的魔法球，接着在内部走并将黄色的魔法石柱推入墙壁中；触发开关后返回前一个场景，进入左下角新打开的门；
④进入该房间后将所有敌人消灭会出现魔法石板，将其放置到台座上即可通过。在下一个房间内，我们需要先击打右侧的魔法石柱，打到底之后迅速地去左上方的隔间里将里面的木箱取出，之后用它和房间内的另外木箱一起将凹槽内所有开关压下，此时右侧台阶上的门就会打开；
⑤获得魔法钥匙之后返回前一个房间，对着魔法锁使用钥匙就可以打开通往 BOSS 所在房间的大门。

BOSS 石牛



BOSS 正常状态下有防护壁保护，我们无法对其构成伤害，使用魔法可以暂时解开其防护壁。这个 BOSS 的弱点在背部，而且能够被冰魔法冻住，所以只要绕到它背后攻击就能很快结束战斗。

⑥战斗后返回图书馆与老学者对话得到“クリスタル病の药”，接着再去村子将药交给女主角；
⑦剧情后重新来到街的图书馆与老学者对话，接着便能够前往冰の山了。

冰の山



①冰山的第一个区域需要跳起来抓住出口附近的悬空拉手才能打开前进的大门；在下一个场景中，使用冰魔法攻击蓝色瓷壶可以形成冰壶，将它投掷到水中能够将水面冻住，这样就能继续前进；
②来到下一个区域之后，仍然是制作冰壶并将水面冻上，然后在把左侧的石块推至水面中间作为垫脚石，这样站在上面跳起来就能抓住悬空的拉手了。通过出现的平台后利用缆索荡至对面的悬崖；
③继续前进，将敌人消灭后会出现开关，利用这些开关能够让落脚的平台出现；来到在下一个场景，我们会发现这里同时有两种颜色的瓷壶，先记住水面下开关的位置，然后制作出冰壶将水面冻住，拖动石块至开关的上方，接着使用火魔法攻击红色瓷壶制作出火壶融化冰面，这样石块就会将水中的机关压下了；
④进入下一个区域后可以先存一下盘，之后来到悬崖边利用缆索荡到中间有敌人的狭长平台上，顺着该平台一直往左走就可以进入该迷宫的最后一个场景；
⑤最后一个场景中没有 BOSS，但是会有不少强力的杂兵，逐个击破后通过不断的跳跃来到场景上方的祭坛顶部，将石块推入凹槽即可触发剧情，之后自动返回大地图；
⑥照例来到图书馆找到老学者对话，这次他会告诉我们炎の山的情报。

炎の山



①炎山的地图并不算复杂，但是不小心掉入岩浆会扣去不少 HP，这点需要注意。在第一个区域右上角的出口处，我们需要将红色的爆炸桶放在门前并用火魔法予以引爆才能炸开通道。另外用爆炸桶炸开出口下方的岩石还可以拿到隐藏的宝箱；
②下一个区域里，左侧的通道里的火需要投掷水桶才能熄灭。一路前进，迅速跳过平台（踩下后会掉落），抓住拉手后出现爆炸桶，用它炸开出口就可以继续前进；
③来到下一个区域会有落石从坡道上滚下来，抵达上方的平台后依然用水桶灭火前进；经过这里之后会进入一个很大的方形场景，将所有头上顶着爆炸桶的敌人消灭并炸开场景内的四块巨石，踩下巨石之下的四个开关就能打开右侧的大门；
④继续前进，通过新的场景中稍微有点麻烦，因为我们要躲避落石将水桶运送至坡道最上方去灭火。建议先单独走一次坡道将路上的杂兵全部清理掉。搬运水桶时也注意不要掉进岩浆中，否则还得重头再来；抵达最上层之后存盘，接着往里走就是 BOSS 战。

BOSS 蜘蛛

这个大蜘蛛的动作相比前面的 BOSS 要敏捷许多，我们要利用场地中的水桶将它背部的火焰熄灭，之后跳到其背部弱点进行猛攻就能给 BOSS 造成比较大的伤害。BOSS 的背部再次燃起火焰后只要重复以上步骤即可。

⑤战斗胜利后和冰山时一样，将祭坛顶部的石块推入凹槽触发剧情，之后返回图书馆和老学者对话。接着我们就可以返回村子找到女主角，剧情结束直接从森林的捷径来到破碎的水晶前，和那里的女孩对话后再次回到图书馆。

图书馆



①图书馆的前几个场景非常简单，可以直接通过，遇到石台只要将地上的书捡起来放在上面就可以通过，拉开房间左侧的空书架继续进入下一个房间；
②在这里要先将梯子推至书架前，爬到上一层将书放置于石台之后要用自己的身体靠近魔法球，这样才能将其击破。接着跳下至左侧隔间并将敌人全部消灭会出现黑色的魔法书，将它放置到石台上，我们需要迅速贴着书架使用魔法锁定左侧的魔法球，这样才能引导光圈将其击破，打通道路后继续前进。
③下一个房间击打开关使魔法球出现，然后依然是要用光圈引爆魔法球，但是我们需要眼疾手快将四个魔法球同时击破，这里建议使用自下而上的逆时针顺序；
④继续来到一个长形的走道内，消灭这里的所有敌人会得到魔法书。入口的大门前击打石柱可以出现石台，此时迅速地将魔法书放置于其上便能开门；
⑤在下一个房间内先将空书架推落至地面以压住下层的机关，之后再拿着魔法书来到左侧的平台。这里需要让同伴站在开关上以让升降台停留在上层，玩家举着书跳到升降台之后再将书本放在石台上，此时再用身体往右侧的魔法球靠近就能将其击破；
⑥最后一个场景先击打机关拉出梯子，接着将梯子放置于魔法球所在平台与书架之间，按照之前的方法放置好魔法书之后迅速靠近魔法球就能将其引爆。消灭了所有的杂兵，新的魔法书出现，将它搬运并放置到场景最右侧的平台上，门就可以打开了；

发色 在街右侧商店的上层有一只紫色的莫古力，与之对话后它会帮我们改变头发的颜色，只不过我们每次只能改变一个人，而且完成委托后才能再次改变发色。

⑦出门之后我们会发现又回到了图书馆的大厅，此时请前往不要从前门离开图书馆，否则迷宫又得重新再打一次；

⑧进入大厅内左侧的门，顺着刚才进入迷宫的路来到需要拖动空书架的房间。这里有存盘点，用钥匙打开门锁就可以发生 BOSS 战。

BOSS 拉克库斯

拉克库斯（ラーケイクス）就是之前在图书馆给我们提供情报的那个老学者，也是游戏中惟一的反派。和他战斗时难度并不是很高，但是要小心他召唤出来的杂兵受到攻击有时会自爆，威力颇高。形势不对的时候还是要注意调整阵型并进行补给的。



⑨战斗胜利后发生剧情，之后返回村子与水晶附近的村民对话就可以打听到遗迹的情报了。

遗迹



①踩在空旷房间中央的开关上，按 L 键将聚集在一起就可以触发开关降落到下一层；通过另一个区域后直接进入下一个房间，在这里先攻击魔法球使得锥形体落下，用雷魔法将其点亮后放置于下方的底座上，这样左侧通道的路障就会被关闭，从那里走到左侧的平台，将场地中央的锥形体沿路一直搬运到左下角的平台上，以同样的方法将其点亮并放置到底座上。之后折回到该场景的入口，进入右上角的房间；

②这里依然是要在路障的干扰下搬运锥形体。需要搬运的锥形体在场景的最右侧，而底座则在左下方，放置完毕后一路返回刚进入遗迹时刚降落下来的场景；在该场景中消灭完敌人之后将被传送的这里的两个锥形体全部放置于底座之上，接着便场景便会继续下降；

③下降后消灭所有敌人并从新的路口进入下一个房间。该房间内的障碍物更多，要先将魔法石柱的打到底才会出现开关，在限定时间内踩下这个开关会出现底座，接下来要做的便是将锥形体搬运到这里；

④下一个场景依然是搬运锥形体，底座在右侧的平台上。搬运完毕后便能返回之前那个能够下降的平台了。老惯例，我们还是将传送过来的锥形体放置于第三个底座之上，之后平台继续下降；

⑤从下方的出口来到另一个区域后，消灭所有敌人则会出现锥形体，将其点亮并放置到底座上，然后利用缆索从最里面的门进入到下一个房间；

⑥在这里要用缆索荡到右边的平台踩下机关，拿到出现的锥形体之后通过传送平台回到入口处并将其点亮放置到底座上。出现蓝色魔法球后用冰魔法将其击碎，之后要迅速地将刚才的锥形体放置到新出现的底座上，这样就能打开前往下一房间的门；

⑦该房间内有四个锥形体，其中两个是消灭敌人后得到，一个是击打魔法石柱得到，最后一个则是用场景上方的摆索荡到对面的平台抓住拉手后得到，将这四个锥形体全部放置于底座上就能得到魔法钥匙了；

⑧在场景左下角出现的水晶处存盘，继续前进并将房间里的敌人全部消灭，最后和同伴一起踩在出现的开关上我们就可以开始 BOSS 战了。

BOSS 魔法鸟

这只飞不高的大鸟的弱点分别在两只翅膀上，非常容易攻击到，因此战斗很简单。不过若是被 BOSS 带电的攻击命中，我们则会进入麻痹状态（浑身闪光），此时无法进行除移动之外的任何行动。



⑨战斗结束后与魔导士对话，打听完全部情报后自动返回大地图，收集水晶碎片的旅途也就此开始。

用水路

①在大地图上通过用水路の入口 2 再次进入用水路。最开始的房间我们只要击打魔法石柱将水排去就能按下左下角出现的开关继续前进；

②下一个房间内要将黄色的魔法石柱推进墙壁，以石块将其抵住后，继续将前方的魔法石柱推进墙壁，这样门就会打开了；到了下一个场景先击打中央的魔法石柱，这样上方载有石块的平台就会升起，此时要迅速通过台阶并将该石块拉到开关上，这样才能打开前进的大门；

③接下来的区域没有谜题，只需将敌人全部消灭即可通过。继续前进，在一个同时有三根魔法石柱的房间内要将它们全部激活（即击打至全部保持蓝色状态），建议从轨道长的开始下手，完成之后要快速地用石块将出现的机关压住，前进的通道便会打开；

④继续前进，用石块将下一个房间内的开关全部压住，接着返回前一个场景，从新的移动平台可以返回刚进入时的场景；

⑤在左下角的门前存盘，然后进入房间消灭所有的敌人就可以得到水晶的碎片并返回大地图了。



冰の山

①在大地图上通过冰の山入口 2 再次进入冰山。第一个场景和以前一样，先用冰壶冻结水面，放置好石块后再用火壶融化冰面，石块压到水下的开关就可以通过这里；

②下一个场景中，只要击打魔法石柱并拉动开关即可通过。继续前进，我们要用缆索荡到中央的平台，消灭这里的敌人后出现石板。将石板放置于这里拉手的平台上之后，跳起来抓住该拉手就能荡到对面，迅速取得石板后放置于台座上，上方的门就会打开了；

③接着前进，依然是要利用拉手来前进。使用冰壶将水面冻住跳至上层的平台，这里的水面仍然可以冻住。跳起来抓住水面上空的拉手会出现魔法石柱，击打它就能使底座出现，将蓝色的石板放置于其上，门就可以打开了；

④消灭了下一个场景中的所有敌人后，魔法钥匙出现。继续前进到一个需要用缆索通过的区域，降落到落脚处之后要迅速跳到左边的平台，否则会掉落到悬崖下；

⑤存盘完毕来到最后一个场景，我们需要利用冰壶和火壶以老方法压住水面下的开关，打开魔法锁之后便是 BOSS 战。

BOSS 青蛙

该 BOSS 的攻击手段比较多，所以打起来要耐心一点。当 BOSS 在水池中的时候，我们可以制作冰壶投入水池中，这样 BOSS 就会被弹到地面上来并四脚朝天，此时它也会露出肚子下面的弱点位置；而当 BOSS 在地面上时，则最好在其侧面攻击以避免受到不必要的伤害。



⑥战斗胜利后得到新的水晶碎片，我们就可以往下一个目的地出发了。

炎の山

①从大地图上再次进入炎の山，第一个场景中使用水桶扑灭正上方门前的火之后直接前进；在下一个场景中先抓住拉手使得平台出现，跳至右下方的平台继续抓住拉手前进，途中会出现新的垫脚平台；

②继续来到下一个场景，这里只要使用消灭敌人后出现爆炸桶炸开岩石就可以通过。接下来的场景则要求击打魔法石柱后在限制时间内利用

赚钱大法 和很多联机游戏一样，本作的赚钱大法也是通过 S/L 复制来实现：两人联机，一人将家产全部丢在地上，另一人去拣，分发家产的玩家只要不存盘直接关机即可……如此反复。

平台跳往上层；
③接着前进，这里的场景依然是将敌人全部消灭后得到爆炸桶，用它炸开右侧的岩石就能打开通道；
④在最后一个场景中，我们只要避开落石走到坡道的最上层便能到达存盘点处，踩下开关就能左侧的石门。从坡道中直接跳下去，进门后是杂兵战，胜利后得到水晶碎片；
⑤返回村子中森林深处的水晶前，和小女孩对话发生剧情，之后再与村子上方帐篷前的魔导士师徒对话便能得到图书馆的钥匙，我们需要再度前往图书馆。

图书馆



①来到图书馆后从右上方的入口往前走，来到一个消灭敌人后有魔法石柱的场景中，击打该石柱后会有魔法球降落下来，这时我们要迅速地将书放置到石台上并以魔法引导光圈击中魔法球就能打开通道，消灭出现的敌人后推开空书架继续前进；
②在下一个房间内，先通过左侧的梯子来到上层，击打开关后回到下层将空书架拖动到连接平台于魔法球之间的位置，之后要将地面的书放置于升降台上，回到上层后再次击打开关使升降台停止于上层，取出魔法书之后将其放置在台座上，迅速使用魔法引导光圈通过作为连接的空书架将魔法球击破。这时回到下层清理杂兵，将新出现的褐色魔法书放置于最左侧的台座上即可打开大门；
③继续来到一个用书架隔着的房间，我们需要将书放在台座上引导光圈攻击书架对面的敌人，反复几次后就能将敌人消灭，得到魔法钥匙的同时书架也随之消失，这时可以接着前进；
④在该房间内，我们要将梯子推至书架上并爬到上层击打开关以将其运送到上层，接着用它压住开关，用以放置魔法书的台座就会降下来，魔法书则是将所有敌人消灭后出现；
⑤在最后的房间内，将书放置于台座上后迅速跳起来抓住拉手，这样可以用自己的身体吸引光圈将魔法球击破。之后利用可以升降的书架将空书架运送到上层，再将该书架推下到房间的右侧来垫脚，消灭完右侧通道上的所有敌人后出现褐色的魔法书，将其至于右下方的台座上就能回到最初的大厅了；
⑥依然是从大厅右侧的门沿着刚才的路往回走，在有水晶存盘点的房间使用魔法钥匙便可以进入BOSS战。

BOSS 魔法书架



本场BOSS战略微有点麻烦，BOSS的异常状态魔法很多，要及时进行回复。虽然只要绕到BOSS的背后就可以躲掉大部分攻击，但战斗时我们也不要忘了多多调整队形。该BOSS的弱点位于书架的顶部，另外场地中的魔法台座也可以用来发动攻击，同样能给BOSS带来不小的伤害。

⑦战斗结束后再次获得水晶碎片，返回村子中森林深处的水晶处与小女孩对话。剧情结束后便可以从站在村子中间的两个小孩那里获得遗迹秘密通路的情报了。

遗迹

①再次进入遗迹后依然是和同伴一起踩下机关下降，只不过这次降落之后我们需要从上方的门走；
②来到下一个房间内，消灭这里的所有敌人会出现新的开关，再次和同伴一起踩下，这样门就可以打开了；继续前进后需要将下一个场景内的5个开关同时按下，出现锥形体后按照老办法将其点亮并放置于底座之上；
③继续前进，在下一个房间内通过击打开关移动上方的平台上，得到那里的锥形体后再一路将其运送到场景右下角的底座上，这时最上方的门就可以以打开了；
④下一个场景内，需要通过缆索荡至平台上取得锥形体，接着将其放置于拉手上，这样我们抓着拉手将这个锥形体运送到上方，放置于底座上之后新的通道便能打开；
⑥接下来的区域比较简单，只要击打两个魔法石柱并迅速按下开关就可以通过。下一个场景直接来到最下层，用那里的木箱作成台阶后将锥形体搬运到底座上。在出现的存盘点记录一下，最后将下一个场景内的几批杂兵全部消灭就能获得新的水晶碎片。

森林

①返回大地图后再次前往森林。在第一个场景中，这次我们需要将木箱压在树桩上方的开关上，然后从打开的入口前进；下面的场景则和以前一样，只要将锥形体搬运到对岸的底座上就可以通过。
②在之前发生BOSS战的场地中消灭所有的敌人并进入到内部，找到小女孩发生剧情后我们还要继续追着



她往里面前进；
③新的场景中同时出现了多个魔法球，但是通过地上蓝色的反射壶，我们能够将魔法进行十字形的发射，只要位置放置得当，魔法球就能同时被击破。此时场景中还会出现新的蓝色石块，触碰它之后从左侧的通道继续前进；
④在该场景中将敌人全部消灭则会出现另一个蓝色石块，触碰该石块之后跟着它继续前进；
⑤最后一个场景中，先利用反射壶找准位置以同时将三个魔法球击破，这样就会出现新的蓝色石块，连同先前被传送到这里的两个石块，我们分别去触碰它们。得到出现的魔法钥匙之后，我们就可以到上方的大门内进行BOSS战了。

BOSS 守卫者

这个BOSS就是游戏中第一个BOSS的强化版，但可惜其实力也并没有提高多少，按照先前的老方法多跳起来攻击其头部的弱点位置，我们很快就能取得战斗的胜利。



⑥一大段剧情之后和场景里所有的村民进行对话，最后再与女主角进行交谈就能返回大地图；
⑦再次来到街，和广场右侧商店前的市民对话可以得到关于墓地的情报。

墓地



①从大地图进入新的迷宫——墓地。在第一个场景中触碰蓝色石块前进，我们还需要先用回复异常状态的净化魔法解开反射壶外表的结界。当反射壶从半空中掉落之后，用它来压住会出现烛台，这时再通过反射壶将火魔法反射到烛台上就可以将其点燃了；
②在第二个场景中有会隐身的敌人（身体中有红色光球），只有对它们使用回复魔法令其显形后才能对他们构成伤害，这点需要注意；消灭了敌人后先从右边的通道继续前进；
③将地面的两个石块推入有开关的凹槽中，接着将新出现的石块推入剩下的凹槽便可以触发开关。将场景中的瓷壶放置在入口附近的蓝色砖块上之后迅速站到瓷壶之上，这样就能上升到上方的平台；
④从该平台返回前面的场景，按下开关可以降下魔法球，接着就去刚才场景中左侧的房间；
⑤在这个房间内，先触碰蓝色石块烛台就会出现，之后用回复异常状

隐藏卡片 在大地图上用水路的右上角，大家是不是都看到了一个极不和谐的仙人掌站在那里呢？用魔法攻击它我们还会得到三张隐藏的卡片呢！

态的净化魔法解除反射壶的结界并将其搬运到上方的平台。摆放好反射壶的位置，利用场景内的其他物体压住开关好让三个烛台都保持在同一个平面上，这时再将它们同时点燃就能触发开关了。用同样的方法返回前一个场景，按下开关出现另一个魔法球；

⑥此时再回到中间的场景，门前已经有了三个魔法球，只要我们通过反射壶用冰魔法将它们同时击破，前方的大门就会打开；

⑦接下来的场景充满了毒气，我们会不停地扣HP，非常令人讨厌。在这里要先用雷魔法攻击魔法球，魔法石柱出现。将石柱击打到轨道另一侧，两个机关就会出现，建议其中一个机关用场景中的瓷壶压住，另一个则自己迅速跑过去踩下，这样就能开门离开该场景了；

⑧接着前进到下一个房间，将通道左侧的石棺抽出并推送至右侧的平台上，击打开关将它搬运到上一层。用该石棺将上层场景中间的凹槽填上，这样就能以此为桥梁将平台左侧竖放的石棺拖到右侧来填补凹槽，拖出那里的石块并压住出口前的开关，我们便可以前往下一个区域了；

⑨进入该区域建议将水池附近的两个隐形敌人消灭了，不然会非常麻烦，而场景中右上角的蜜蜂是消灭不尽的，所以就不要管它们了。我们要先将左侧的两个石棺放置到相应的凹槽内，之后去右上角拖动最后一个石棺，记得要贴着右边的墙拖。把它推入水池中后也将石块置于中间，这样用魔法解开反射壶的结界使其落下后我们就可以顺利获得它了。

⑩下一个场景仍然充满毒气，将瓷壶搬运到上方的平台，推开石棺后拉出石块，将石块置于移动平台上，击打开关后用瓷壶压住新出现的开关。再击打一次开关，将石块拖动到另一处开关处压下，此时就会在出口处出现新的开关，踩下后离开该场景；



⑪最后一个场景要击打魔法石柱将池子中的水放去，在底部抽出石棺后随着水流重新上浮。将石棺推动岸边，再将石块拉到它的上面，接着继续下水推石棺。移动到水池中央时使用魔法让反射壶掉落到它的上面，引燃这里的两个烛台后就可以拿到魔法钥匙了。魔法锁的前面有存盘点，进去便是BOSS战。

场景；

③这时候该场景中的水已经退去了不少，之前无法开启的宝箱现在也可以拿了。接着控制水上平台来到对面，拖出石块可以找到藏在里面的蓝色石板，将其放置在台座上，路就会打开了；

④接下来是一间有毒的房间，将瓷壶放在紫色的砖块上可以缓解毒气。利用水上平台移动到场景的最里面，使用火魔法点燃这里的两个烛台，门打开之后继续前进；下一个场景依然是控制水上平台来行动，抓住高速移动的拉手后，门便打开了；接着往里走，消灭敌人后出现黄色的魔法球，击破它之后将石块压在开关上；

⑤来到下一个场景，击打黑色的魔法石柱后我们要以最快的速度向上向上冲刺到右上角的最高处，击破那里的魔法球后会出现直接通往最底层的升降平台。之后可以回到最底层再次击打石柱，这次因为有了升降台节省了很多绕路的时间，所以可以利用它来到上层直接冲刺到场景的最左边，消灭敌人后将石板放置上在台座上，门便打开了；

⑥返回前一个场景后，用魔法击破新出现的黄色魔法球。将石块推至水上平台，踩下机关来决定移动的方向，到了对面之后以石块压下机会就能打开新的通路了；

⑦下一个场景依然是之前来过的，也是用移动平台来搬运木箱并放置于开关之上就可以改变滚石的轨道砸开通道。控制水中平台的移动以取得木箱，将它放置在开关之上会出现拉手，抓住该拉手门就可以被打开了；

⑧接着前进，我们需要制作火壶来融冰，等阻碍我们前进的平台移开之后再次将水面冻住，然后将石块推到开关的上方。来到上层之后，这里的冰面同样是要进行融化。之后我们要来到魔法石柱这里将它击打到底，接着迅速来到最高处，从右侧的绳索滑至中间的平台并立刻往又跳，这样就能拿到反射壶了。折回原地，利用反射壶使三个魔法球同时被击破，新的通道再次出现；

⑨在下一个场景中，消灭下层的所有敌人出现木箱，拿着木箱走上平台。按下开关后，我们要迅速地用木箱压住开关，自己则立刻站到另一个开关上，这样就能打开大门了；

⑩消灭完所有的敌人后继续前进，利用水上平台将场景内的所有蜡烛点燃会出现瓷壶。将瓷壶放在蓝色砖块上可以上升到平台之上获得火壶。而将瓷壶运送到场景中间的平台，在那里可以得到石板，将石板运回后，用火壶融化冰面后平台就会左右移动。此时最好也把石板放在瓷壶上，我们要算好平台移动的时机，这样才能通过瓷壶将人和石板全部运至右上方的平台上。然后就可以将石板放在台座上打开的通道返回之前的场景了；



⑪在有毒的房间里取得魔法钥匙后一路往回走，最后一个房间的水池中会有三块蓝色石块，触碰它们可以让其为我们垫脚所用，继续前进便有存盘点，打开锁之后就是BOSS战了。



BOSS 幽灵公主

这个BOSS和前面遇到的杂兵一样，也是要用回复魔法才能令其显形。虽然看起来她的攻击手段很多，但只要我们将其冻住并猛攻其头部的弱点，战斗也不会持续太长时间。另外，消灭BOSS在战斗中召唤出来的魔法石，我们可以得到适当的补给。

图书馆

①从墓地出来后再次前往图书馆，这次直接从中间的门进去；

②一路消灭敌人并来到一个放有魔法球的房间内，在这里我们要先在台座上放上白色的书击破魔法球。来到上一层之后，要用两本书迅速地将魔法球先后击破，接着就可以继续前进；

③来到下一个房间，用同样的方法击破魔法球，消灭了所有的敌人后会出现新的褐色魔法书，将它放置于台座上，房门便会打开。

④走到最里面的房间调查书架就可以获得采掘场的情报，剧情结束后自动返回大地图。

采掘场

①进入采掘场有很多像是船一样的水面移动工具，使用魔法攻击相应方向上的魔法球就可以让其朝着对应的方向前进。第一个场景中没有机关，只要清理完所有的敌人就能通过；

②下一个场景中，先拉下最里面的拉手，接着将场景中的瓷壶放在蓝色的砖块上，自己也跟着跳上去。瓷壶上升到最高处时抓住拉手。此时轨迹受到改变的落石会将出口的岩石撞碎，从那里可以返回到前一个



BOSS 毒蜥蜴

本场BOSS战的场景大部分是水池，陆地只有很小的一块。当BOSS对水中释放完绿色的毒气后，我们就可以迅速跳入水中冲到他面前发动攻击。多跳跃几下打它的背部，BOSS很快就会跌落到水中，这是对它痛扁的最佳时机。战斗中如果想要回复，那就老老实实地回到岸上来吧。

门

①进入门之后一路向前，推下左侧通道中石柱压着的石块就可以继续前进。接着来到场景右上方，拉开出口处的方形巨石后，我们可以看到绿色石块上的石板了，把石板放置于出口左侧的台座上，通往下一个区域的门就会打开；

②下一个场景需要击打魔法石柱后迅速从柱子上跳至对面，触碰尽头的石块之后继续前进。接下来的区域则是要先击打机关让落石出现，然后击打魔法石柱使得石块被撞碎，一边躲避落石一边继续进入到下一个区域；

③接下来的区域没有机关，可以直接

前作的BOSS 游戏后期进入图书馆大厅将场景内的敌人全部消灭，通过出现的漩涡传送到隐藏的房间，我们就可以与前作的BOSS一一进行战斗。每场战斗结束可以返回街中保存。

通过。前方的场景中则是要消灭敌人并得到瓷壶，然后将其放在蓝色砖块上垫脚以上升到高出的平台；

④继续前进会返回到之前的场景，用缆索荡到中间有开关的平台并将其按下，接着前进之后要拉出石块将机关压下，这样就能得到石板了。最后通过移动平台将石板搬运到对面的平台并将其放置在台座上，我们就能通过这里；

⑤接下来，将新场景中的敌人消灭后出现开关，按下后继续消灭下层敌人可以得到瓷壶，放置于场景中间的平台上，我们便能够返回前一个场景。这里依然是用缆索荡到平台上按开关，在场景右侧用石块压下开关可以得到石板，再将其通过移动的平台一直搬运到对岸，新的通道就会打开了；

⑥再次返回之前的场景，按老方法将敌人全部消灭后出现开关，踩下之后落石会将石块击碎，接着去下层继续消灭敌人，得到石板后将其搬运到上层放置到台座上；

⑦接着前进来到下一场景后，先踩下机关让落石出现，然后迅速地抓住拉手以落石滚落的轨道。场地中央的石块被击碎后，按L键和同伴一起踩上去平台就会上升；

⑧来到下一个场景之后先将这里的所有敌人消灭，得到魔法钥匙后再将场景内的两个锥形体搬运到顶层并放置于底座上，打开机关之后抓着拉手继续前进；

⑨穿过一个区域之后直接回到之前的场景，击打这里的魔法石柱让落石击碎石块，消灭全部敌人后返回。最后的场景只要踩下开关通过移动平台就能抵达对面，一路消灭敌人来到最上方，存盘之后进门开始BOSS战。



BOSS 金银螳螂



这场战斗中我们要对付两个BOSS，所以站位非常重要，千万不能被它们夹在中间。这里建议先将攻击频率较高的银螳螂消灭(扣掉半条体力槽它就会翻在地上)，之后剩下的金螳螂就很好对付了。战斗中如果中了“暗视”的异常状态也不要惊慌，和BOSS保持距离即可。

⑩剧情之后仍然是返回大地图，由于最终迷宫会相对长一点，所以提升一下武器和防具也是非常必要的。

塔



①进入塔之后一直前进，在有水池的房间先拖动石块取出冰壶，将其冻结投入水中。接着再以石块作为垫脚的平台，将左侧的岩石用爆炸桶炸开；踩下机关后通过平台来到上层用缆索荡到对面，这里依然是用冰壶和水壶配合，石块压住水下的开关后再次将水面冻住，取得水桶后用它去灭火，这样就能通过这一场景；

②来到升降台后将这里陆续出现的所有敌人全部消灭，出现机关后踩下它就能继续前进。下一个房间有毒，在最右侧要击打魔法石柱，这样才能将黄色的石柱推进墙壁，搞定一个之后不要急着去推另一个，应该再次击打魔法石柱以拖延时间，这样才能顺利地将另一个石柱也推进墙壁；

③下一个场景很简单，抓住拉手荡至对面，踩下移动平台上对应方向的按钮就能顺利前进；继续来到另一个有毒的场景，这里有四根魔法石柱，要按照左三、左一、左四、左二的顺序将它们推进墙壁，这样毒气就会消失；

④从新打通的门返回前一个场景，通过移动平台来到该区域上方的平台，将瓷壶放在蓝色砖块上，上升后将黄色的魔法球用雷魔法击破，这样就能打开大门；下一个区域也很简单，只要将石板放在拉手平台上运送到对岸放置在台座上即可通过；

⑤继续前进，同样是要将升降台上的所有敌人消灭才会出现开关，和同伴一起将其踩下后继续前进；接下来的场景先用移动平台搬运锥形体，放置到底座上后来到对面的平台，将该锥形体取下放置到旁边一个小平台上继续移动；穿过一条地面有针刺的通道后，利用缆索滑到中间的平台并踩下机关，这样能取得锥形体。在右侧的移动平台上再次使用锥形体来激活该平台，快到头的时候迅速取下锥形体跳至对岸并将其放在那里的底座上即可宣告完成，从打开的门进入下一个场景；

⑥在该场景中，消灭所有的敌人即可出现新的魔法底座，将移送到这里的锥形体放置于其上便能打开门。接着一路返回刚才没有机关的场景，利用移动平台取得锥形体并放置在场景右侧的底座上开门；

⑦下一个区域内，将被传送到这里的锥形体放在升降的魔法底座上，之后原路返回前一个场景再从下方的出口出去，这样就能到达先前来过的空旷场景中，从这里右上方的刚刚打开的门继续前进；

⑧这样，我们就会发现自己绕到了刚才摆放锥形体场景的下侧。用这里的移动平台取得场景左上方先前放置好的锥形体；接着一路来到右下角，将这里的两个魔法石柱同时激活就能取得另一个锥形体。最后将这两个锥形体运至场景中间的平台并放置于魔法底座之上，这样我们就能继续前进了。

⑨最后一个场景依然是升降台，将这里所有敌人(包括四个角的小平台)全部消灭后得到魔法钥匙并出现开关，这时和同伴一起踩在上面之后就能前进。存盘完毕之后便是最终BOSS战了。



BOSS 拉克库斯



最终BOSS一共有两个形态。第一形态他会召唤很多杂兵，杂兵和以前一样同样会自爆，不宜纠缠过多。BOSS自身的魔法攻击较多，而且还会举起手释放威力惊人的大招，如果不能及时将其中断，那就迅速躲闪开。还好消灭掉杂兵我们能得到补给，所以注意回复的话战斗难度还不是很大。

第二形态一开始趁着BOSS还没有变身，我们要对他进行猛攻。一段时间后BOSS会召唤各种身体部件，这些部件只是攻击范围大了点，除了面向正前方的蓄力激光有点威力，其他招式并不会对我们造成致命威胁。耐心地将这些合体部件一一摧毁，BOSS就会再次暴露出本体，此时他就只能任我们进行宰割了。



⑩通关动画结束后从村子出来再次进入森林，在深处的水晶前触发剧情，到此为止游戏的主线剧情就全部结束了。

通关后

●隐藏迷宫リバーベル出现，地点位于用水道右下方的河心岛之上；

●街中追加两名新的ユーク族佣兵：一个在商店上方的天桥上，另一个在码头附近的平台上，满足条件即可雇佣；

●游戏标题画面中选择重新开始时会多一个“+”，变为“はじめから+”。进行二周目可以选择“Normal”和“Hard”难度，完成“Hard”难度后则会出现“Very hard”难度；

●开始二周目之前除了重新建立人物以外，我们也可以选择前一周目的主角以及工会同伴作为新游戏时的主角。等级、委托任务还有所有装备以及道具都可以得到继承。

再次出现的塔 游戏通关后除了塔之外的所有迷宫都会重新开放。要想再次进入到塔里面，就去门找寄宿在法杖中的幽灵公主对话，她会帮我们将塔召唤出来。

栏目主持 | 火云

掌中天地



包罗掌中万象
遨游自制天地



春节期间掌机市场可谓是波澜不惊，PSP-3000 依旧没有破解，NDSi 和烧录卡的价格也比较稳定，相信有不少玩家都已经入手心仪的掌机了吧。过年期间走亲访友到处奔波，掌机无疑就成了消磨路途无聊时间的最佳工具，说不定在聚会碰上碰上同样带着掌机的玩友还能联机作战，众乐乐岂不更适合过年热闹的气氛？说到过年的气氛，休闲类特别是适合许多人一些玩的快节奏游戏就成了首选，建议出门前多给记忆棒或烧录卡中准备些此类游戏。

破解信息

牛转乾坤 自制系统 5.00M33 火速 2 连击

为我们贡献了无数自制系统的 Drak_Alex 也许是为了让准备过牛年的玩家在春节有更好的心情，1 月 20 日他在自己的网站上放出了推出了 5.00M33-5 更新包。但是此次更新出现了小小的破绽，心急的玩家在更新之后发现记忆棒的读取速度大大变慢，所以在此更新包上线几个小时之后，Drak_AlcX 便迅速将版本提升至 5.00M33-6 修正了这个问题。

这两次更新的内容可以总结成以下几条：

●在恢复模式的 configuration 中增加名为“Speed up access”的新功能。根据激活的使用区域可以提高对应的记忆棒读取速度（只在 PSP 有效，对 USB 传输速度没有影响）；

●修复没有记忆棒或者损坏的记忆棒无法启动 PSP 的错误。



忽悠依旧 PSP-3000 破解传闻不断

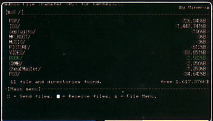
尽管自从发售之后就“破声”不断，但是 PSP-3000 依旧笑傲春风，屡次击破了玩家的美梦之后坚挺着过完了 2008 年。随着市面上 PSP-2000 的日益减少，可破解主机的价格扶摇直上，破解的呼声也越来越高。所以无论玩家还是商家对破解信息的关注度也到达了前所未有的高度，随随便便一个破解新闻便会引起玩家们的争相点击。近期传出有模有样的一个新闻就是比较有名气的 PSP 网站“PSPGEN”了，他们声称他们的研发人员已经在 PSP-3000 上使用《爆冲赛车》的存档漏洞成功为 PSP-3000 安装了 HEN 引导程序（PSP 破解的过程中曾经出现过一种名为 HEN 引导的方法，如 2.71 的破解 PNG “HEN-D”），并放出了视频。该网站还公布用此种方法破解后的 PSP-3000 可以运行自制软件和 ISO 形式的游戏。但是，关键的问题终于来了，他们表示目前不会公布该程序以防止 SONY 对漏洞进行修改，而且那段视频一直处于无法加载的状态……随后 Drak_Alex 也在自己的博客上声称这次的破解是欺世盗名，看来想要等来真正的破解，我们还是要寄希望于 Drak_Alex 的努力了。

自制软件推荐

让你的 PSP 变成无线传输机

软件名称 Adhoc File Transfer

我们都知道 PSP 可以将记忆棒中的图片通过无线的方式传给其他的 PSP，但是你想将刚刚拷进 PSP 中的经典音乐或电影发给朋友的 PSP 分享而身边又苦于没有电脑时就无能为力了。如果你的 PSP 中有这个一款软件就可以实现你的愿望了，它可以让 PSP 互传任何数据。在 PSP 中运行该软件之后，在简介的目录菜单中选中需要操作的文件（Send files）就能够将软件发送给其他人了。此外，通过该软件还能够删除记忆棒中的任何文件，即使你的记忆棒中不幸被感染了病毒，也可以通过该软件手动将病毒删除（通常后缀名为 .exe 就是病毒程序）。总之，有了该软件之后，PSP 玩家在聚会时就可以更加便捷地进行交流了。



实用度 ★★★　交流度 ★★★★

更方便地管理电脑中的 PSP 文件

软件名称 Content Manager

随着电脑中关于PSP的视频、音乐、自制程序以及ISO的越来越多，你是否会在管理这些程序的时候感到力不从心呢？没关系，有一款叫做PSP内容管理器的软件能够帮你解决这个困扰，它能够通过简介的界面帮你管理电脑中自制程序、MP4视频、音乐、图片、存档数据、UMD ISO、收藏夹以及PMP视频等文件，是要玩家在选择框中选中文件所在的盘符，就能够自动将这些软件添加到管理框中。使用者可以在软件中对文件进行整理和修改，比如可以转换音乐文件的格式，转换标签的简繁体等。除此之外，玩家还可以使用该自制程序帮助你的自制软件进行限制等级的管理，如果你不希望别人使用自己在PSP中的软件，那么就可以为它加载一个密码（所有的初始密码都是“0000”），这样把PSP借给别人时就不怕记忆棒中的小秘密曝光了。



实用度 ★★★　易操作度 ★★★



异说 最终幻想	Square Enix	动作
PSP ディシディア ファイナルファンタジー		日版
2008年12月18日	1～2人	售价：6090日元
对应アドホック・パーティー for PSP		对应玩家年龄：15岁或以上

《异说　最终幻想》已经发售将近两个月了，但其在玩家之间的热度却丝毫没有减退，截止至本期杂志截稿前，《异说　最终幻想》在日本本土的销量已经达到了 80 多万，突破百万指日可待。许多玩家也依旧向着各项收集 100% 的目标奋战着，本期的研究就再次为玩家们提供一些资料，帮助玩家早日达成"完美"大业！

文 白夜（levelup.cn）　美编 anubis

竞技场掉落素材一览

上期的攻略中已经提到过，竞技场的主要意义在于得到游戏中用于换取强力装备的各种素材，这些素材在除了竞技场以外的地方是拿不到的。而竞技场根据等级分为了"飞空船コ－ス"、"ファルコンコ－ス"、"インビンシブルコ－ス"、"魔导船コ－ス"四个区域。而可得到素材的等级和珍惜程度也是根据竞技场区域不同而不同的，不过不要以为在"魔导船コ－ス"里不断拿取高级素材就可以了，因为本作武器的合成是一个循序渐进的过程，所以前几个低等级的竞技场玩家也是不得不去的。接下来笔者就把在每个竞技场可以获得的素材罗列出来，以供玩家参考。

*括号内数字为换取该素材需要的金币数。

装备

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
あいのフライパン(17)	カイナッツォの甲罗(10)	さごじょうのやり(17)	新月の小手(17)
コック帽(17)	ルビカンテの头巾(10)	甲罗の盾(17)	满月の腕轮(17)
キッチンタイマー(8)	钉バット(17)	皿(8)	花の冠(13)
铁のエプロン(13)	斗魂ハチマキ(8)	アーマーガッパ(13)	雪模样の服(8)
–	スカルバングル(17)	–	–
–	二代目特攻服(13)	–	–

矿物

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
ミスリル(11)	ゴールド(11)	クリスタル(11)	ピンクのしっぽ(56)
ゴールド(11)	ダイヤ(11)	–	–
–	クリスタル(11)	–	–

石

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
白の石(18)	黒の石(8)	しずく石(8)	女神の魔石(13)
–	精灵石(13)	断罪の魔石(13)	至高の魔石(22)
–	魔晄石(18)	龙石(18)	–
–	浮游石(22)	圣なる魔石(22)	–

骨

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
野兽の骨(18)	正体不明の骨(8)	百鬼の骨(8)	修罗の骨(13)
–	魔人の骨(13)	战神の骨(13)	英雄の骨(22)
–	ヌエの骨(18)	地龙の骨(18)	–
–	盘古の骨(22)	圣者の骨(22)	–

角

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
大角(13)	召唤士の角(8)	フンババの角(8)	兽王の角(13)
–	ワイバーンの角(13)	イクシオンの角(13)	ベヒーモスの角(22)
–	タウルスの角(18)	飞龙の角(18)	–
–	リザードの角(22)	ユニコーンの角(22)	–

牙

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
大牙(13)	黒虎の牙(8)	古代象の牙(8)	兽王の牙(13)
–	大蛇の牙(13)	圣なる牙(22)	マディーンの牙(22)
–	キマイラの牙(18)	–	–
–	饿狼の牙(22)	–	–

木材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
良质の枝(13)	木材(8)	大木(8)	反魂树(13)
木片(18)	トゲトゲの木材(13)	灵树(13)	イーファの树(22)
–	良质の木材(18)	龙木(18)	–
–	宿木(22)	–	–

甲壳

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
铁の壳(13)	大蛇の抜け壳(13)	巨大龟の甲罗(13)	千年龟の甲罗(13)
铁甲壳(18)	ウォームの抜け壳(18)	龙の壳(18)	万年龟の甲罗(22)
–	战马の壳(22)	圣壳(22)	–

宝石

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
アクアマリン(13)	ムーンストーン(8)	オパール(8)	ラピスラズリ(13)
エメラルド(18)	ルビー(13)	トパーズ(13)	天上の宝玉(22)
–	ペリドット(18)	ドラゴンストーン(18)	–
–	サファイア(22)	ホーリーストーン(22)	–

ウロコ

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
怪鱼のウロコ(13)	ラミアのウロコ(8)	皇帝のウロコ(8)	鬼神のウロコ(13)
エンサのウロコ(18)	地鲛のウロコ(18)	斗神のウロコ(13)	エデンのウロコ(22)
–	水神样のウロコ(22)	海龙のウロコ(18)	–
–	–	圣兽のウロコ(22)	–

翼

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
鸟の羽(13)	巨鸟の羽(13)	王の翼(8)	ガルーダの翼(13)
–	恶魔の羽(22)	ディアボロスの翼(13)	バハムートの翼(22)
–	堕天使の羽(22)	飞龙の翼(18)	–
–	–	圣兽の翼(22)	–

其他素材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
ゼラニウム(8)	–	心の书(8)	追忆の书(8)
ローズマリー(8)	–	爱の书(13)	不思议の书(8)
ベルガモット(8)	–	王の书(18)	惑わしの书(8)
カモミール(8)	–	影の书(22)	异界の书(8)
クラリセージ(8)	–	人生の书(13)	–
イランイラン(8)	–	沈默の书(13)	–
ティートリー(8)	–	雄弁の书(13)	–
ユーカリ(8)	–	超人の书(13)	–
レモングラス(8)	–	–	–

共通素材

飞空船コース	ファルコンコース	インビンシブルコース	魔导船コース
风石(21)	风石(21)	风石(21)	风石(21)
水石(28)	水石(28)	水石(28)	水石(28)
命石(35)	命石(35)	命石(35)	命石(35)
变化の粉(3)	变化の粉(3)	变化の粉(3)	变化の粉(3)
石ころ(15)	石ころ(15)	石ころ(15)	石ころ(15)

各角色专武器素材		秘められた魔(27)	おしばいのチケット(27)
导かれし光(27)	うつろいの云(27)	狂乱の微笑み(27)	破灭の死神(27)
轮回の暗(27)	ふたつの姿(27)	真实の过去(27)	祈り子の梦(27)
青年の梦(27)	ひとつの心(27)	星の生命(27)	荣光の勋章(27)
支配の欲望(27)	风の辉き(27)	通常弹(27)	たぎる血(27)
たまねぎ(27)	无の力(27)	时の歯车(27)	审判の门(27)

*以上各角色最强专用武器的关键素材只有在"魔导船コース"中才可以得到。





©2008 SQUARE ENIX CO.,LTD. ALL Rights Reserved.

各种心得及技巧

快速赚取经验值法

游戏中有很多可以使战斗中获得的经验值上升的因素存在，比如“特别游戏日”、“陆行鸟”等，而好好利用这些要素就可以在培养人物时达到事半功倍的效果，甚至达成从LV1直接升到LV100。接下来就为大家简单介绍两个快速赚取经验值的方法，由于游戏系统深奥且复杂，介绍的方法只为抛砖引玉。

召唤兽マジックポット法

首先介绍的这个快速赚取经验值的方法是利用召唤兽マジックポット可以复制对手的BRV值为己有的特性，而有了这个特性，玩家使用LV1的角色战胜LV100的角色也成为了可能。所需条件：

（1）玩家要获得召唤兽マジックポット（手动召唤型）

（2）特别游戏日，EXP×2效果（可通过调节PSP内置时钟达成）

（3）陆行鸟奖励为EXP×5



▲マジックポット让LV1和LV100的实力差距瞬间缩减至最小。

（4）装备饰品チョコボの毛（EXP+20%）、チョコボの羽（EXP+50%）、チョコボの尾（EXP+100%）

（5）有条件的话还可以装备上饰品グロウエッグ（EXP+20%）和武器エクスカリバ－II（EXP+100%）

做好以上的准备后，玩家可以进入“快速战斗模式（クイックバトル）”选择想要培养的角色，敌人则选择LV100的敌人（要在PP商店购入“Lv(CPU)／LvCAP+100”）。随后在战斗中可以先故意被ブレイク，让对手的BRV值涨到极限9999，随后在自己的BRV值回复到基本值后立刻按下R+〇键发动召唤兽マジックポット将9999的BRV值占为己有，随后只要一次HP攻击命中对手就可以获得战斗胜利，同时获得大量的经验值了。

皇帝自灭法

虽然以上的“召唤兽マジックポット法”比较成熟，实现方法也简单，但毕竟召唤兽有使用次数限制，不能够连续使用。所以接下来介绍的方法可以在不用召唤兽的情况下达成。所需条件：

（1）对战选手选择LV100级最强皇帝

（2）特别游戏日，EXP×2效果（可通过调节PSP内置时钟达成）

（3）陆行鸟奖励为EXP×5

（4）装备饰品チョコボの毛（EXP+20%）、チョコボの羽（EXP+50%）、チョコボの尾（EXP+100%）

（5）有条件的话还可以装备上饰品グロウエッグ（EXP+20%）和武器エクスカリバ－II（EXP+100%）



▲以其人之道还其人之身！

此方法利用的是有些HP攻击可以将魔法攻击反弹的特性，而玩家要做的就是反弹皇帝的HP攻击フレア。皇帝的性格推荐选择“极端”，这样他就会很大几率连续使用フレア攻击，フレア属魔法攻击，形式为一个魔法球追踪敌人，接触即造成伤害。不过这个魔法球的移动速度相当慢，玩家很容易可以利用HP攻击将其反弹，只要玩家具有魔法反弹特性的HP攻击碰到这个魔法球，魔法球就会反方向追击皇帝自己，并且造成的伤害为皇帝当前BRV值。所以这个方法的具体执行程序就是，开战后故意被皇帝ブレイク，让对手的BRV值涨到极限9999，随后反弹他的フレア攻击他自己。

具有魔法反弹属性的HP攻击

光之战士	シールドオブライト
费里奥尼尔	マスター オブ アームズ
洋葱骑士	流剑の舞、旋风斩
塞西尔	ソウルイーター
巴兹	旋风斩、ソウルイーター
蒂娜	トルネド
克劳德	ブレイバー、凶斩り
斯考尔	リボルバードライヴ、ブラスティングゾーン、ラフディバイド
吉坦	ストラサークル5、グランドリーサル、シフトブレイクの雷击
泰达	エナジーレイン
嘉兰德	じしん
高贝兹	ナイトグロウ
艾克斯迪斯	デルタアタック、オールガード、アルマゲスト
杰夫卡	はかいのつばさ(Lv1～)
萨菲罗斯	狱门、闪光（第三段）
杰克	ジェクトブレイド、ジェクトフィンガー、ジェクトブロック、真・ジェクトシュート
伽布拉斯	ヘイトレッド

战斗中的一些小技巧

同时防御＋回避

方法是在防御住敌人攻击的瞬间不松开R键并按下X键，此时画面上就会同时显示出GUARD和DODGE字样，判定玩家为防御成功且回避成功。如果配合饰品チリモッモレバ（回避成功BRV+3%、防御成功BRV+5%）和アダマン的锁套装（回避成功BRV+20%、防御成功时BRV+20%）的话，可以让玩家的BRV值短时间内激增至极限9999。



▲同时防御和回避的操作其实就是将回避的操作R+X在短时间内分两步完成。

回避取消攻击硬直

战斗中各种攻击招式在招式结尾时都会有或长或短的硬直时间，这时发动攻击者将破绽百出，很容易遭到对手攻击。而如果在招式完成时立刻按下R+X进行一次回避动作的话便可以取消这个硬直的过程。

攻击取消回避硬直

如上所说，回避可以取消攻击后的硬直时间，但回避结束后本身还是具有一定的硬直时间，这时玩家就可以利用做出攻击动作来取消这段硬直时间。克劳德的空中スラッシュブロウ无限连（具体使用方法请参看本期“问题小卖部”）就是在反复利用回避取消攻击硬直，再攻击取消回避硬直而达成的。

EX防御与取消

“爆发EX模式”这个行动除去可以使玩家所控制角色进入EX状态，同时还具有其他很多妙用。首先，我们要提到的是“EX防御”，顾名思义，也就是利用EX模式防御并中断对手的攻击。在本作中，生死往往就是一击的事情，所以当被致命攻击击中的同时如果玩家发现自己的EX槽是满的话，请不要犹豫迅速按下R+□爆发EX模式吧，在爆发EX模式的瞬间玩家所控制角色将会出现全身无敌状态，并且出现防御（GUARD）判定。如此一来敌人的攻击不仅会被中断（多HIT的HP攻击最后一HIT才会扣HP），而且将被弹开进入硬直状态，玩家可立刻进行反击。不过需要注意的是，爆发EX模式虽然对大多数敌人的招式具有中断效果，但也有少部分招式无法利用这招“逃生”。而利用爆发EX模式的这个中断特性，玩家也可以利用这个特点来取消当前动作，这也就是所谓的“EX取消”了。



▲爆发EX模式的同时会出现防御判定。

石头的作用

游戏中经常会得到素材“石ころ”，很多玩家可能不知道这是做什么用的。实际上，如果将“石ころ”装备在身上的话，战斗结束后有一定几率它会坏掉并变成其他素材，而其中一种叫做“成长の种”的素材最简单的入手方式就是通过石头了。

石ころ可变成的道具

ゼラニウム、ローズマリー、ベルガモット、カモミール、クラリセージ、イランイラン、ティートリー、ユーカリ、レモングラス、成长の种

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

春节过后，游戏业迎来了一片欣欣向荣的景象。一方面各大游戏厂商将在这段时间推出一系列超大作，另外一方面玩家的购买欲得到了充分的调动，整個消费群体的比以往任何时候都要大方。这样刺激了各类游戏产品都有不同程度的涨价，尽管如此也无法阻止玩家的消费热情，引用春晚小品名就是"不差钱"。国内电玩市场最近热销不断的两大产品分别是掌机和各种烧录卡，而双65纳米ARCADE版的X360也是一直保持持续热销的状态。眼看2、3月间X360和PS3都将发表大作，家用机的销量必定迎来一个新的高峰。因为有太多人关注PSP-3000的破解情况，因此本次特别为大家提供一篇关于PSP-3000破解的总结报告。

PSP-3000发售后的破解历程

PSP-3000从2008年10月15日上市以来，国内玩家对它破解的关注度就从来没减弱过。而在此期间关于PSP-3000的破解消息也是从未间断，每当玩家对主机的破解陷入质疑之时，就总会又看到令人振奋的新破解信息，不过这其中的消息也是或真或假，借此我们就先来简单回顾下PSP-3000截止到目前的破解之路。

2008-10-27 PSP-3000硬件破解初显曙光，国外玩家通过将PSP2000的CPU安装到3000型主机上的破解方法，将PSP-3000玩镜像游戏的画面成功输出到电视上。

2008-11-18 国外某网站透露了Datel公司研制的神奇电池的部分信息，最新的神奇电池被命名为LITE BLUE TOOL（蓝色机器），官方宣称使用"蓝色机器"电池可以进入PSP2000与PSP-3000机器的Service mode模式，并宣布电池将于11月28日上市。

2008-11-19 Dark-Alex官方网站的管理员Alek更新了自己的BLOG，发表了对"蓝色电池"的看法：新电池对PSP 3000的破解毫无意义。

2008-11-22 在Dark-Alex.org的官方论坛和Alek的BLOG上，一名自称为Brokencodes的神秘黑客留言声称自己已经破解了TA-088v3，并贴出了相关的证据。同时，Dark-Alex官方Blog已经肯定了Brokencodes破解TA-088v3主板这一事实。

2008-12-02 Alek更新了Dark-Alex官网博客的内容，确认了前不久发售的"蓝电"根本无法破解PSP-3000的这一事实。结果证明，使用LITE BLUE TOOL后只不过能将PSP-3000的绿灯点亮并进入到Service mode模式而已，对于传言中的降级等操作根本无法执行，同样也就更谈不上安装自制系统了。Alek同时还指出PSP-3000及TA-088v3主板的破解工作任重而道远。

2008-12-25 又是在Dark-Alex.org的官方论坛上，有网友放出了PSP2000 TA-088v3主板主机利用神电刷写自制系统的破解视频。

2008-12-28 几天后Dark-Alex官网对该段视频进行了表态，称TA-088v3主板的破解视频纯属虚假。

2009-01-04 来自国外论坛玩家MaTiAz的消息，PSP早期游戏《GripShift》（《爆冲汽车》）的游戏存档存在数据溢出错误，MaTiAz本人利用这个漏洞编写了一个特殊的存档数据，并成功运行了存档中的部分代码。他将此过程录制成一个视频上传到网上，视频中可以看到MaTiAz使用的是PSP-3000主机，在视频的最后3000型主机显示出了蓝白交替的画面。

2009-01-06 对于《爆冲赛车》的存档漏洞，Dark-Alex.org的管理层在第一时间作出了回应，称此存档漏洞的意义并不大，现在离PSP-3000的自制系统还有很长的路要走。虽然Dark-Alex.org的管理层如此声明，但是曾在PSP-1000破解上取得成功的著名破解小组Noobz还是在两天后宣布了正式加入《爆冲赛车》存档漏洞的应用开发。

2009-01-12 索尼电脑娱乐欧洲公司起诉了Datel的蓝色电池，因为其在进入PSP-3000的Service mode模式时使用的某一些代码是索尼的官方数据，这样的行为侵犯了索尼的知识产权。同日，由于《爆冲汽车》的存档漏洞，PSP-3000的首个自制游戏pong诞生，但PSP-3000仍然无法完全破解。

2009-01-13 隔日著名PSP网站PSPGEN放出消息说，他们的研发人员已经在PSP-3000上使用《爆冲赛车》的存档漏洞成功为PSP-3000安装了HEN引导程序，并放出了视频。PSP-3000在安装HEN之后可以实现运行自制软件，运行镜像游戏等一些功能。

2009-01-14 Dark-Alex指出PSPGEN网站放出破解视频的作者乃欺世盗名，因为此漏洞早已由Joek发现并用来破解PSP-3000的模块，只是未公开使用而已。

2009-01-19 随后5.02HEN-A自制系统视频公开，Dark_Alex又在其官方论坛表态称，如果无法得到硬件黑客提供帮助，那么PSP-3000的破解很有可能仅仅停留在目前我们所能看到的HEN层面，即通过正版UMD盘（《爆冲赛车》）引导PSP进入"虚拟自制系统模式"。

2009-01-31 一个名叫Black Devs Team的小组发布了一段视频，宣称他们找到了PSP在线升级时的漏洞，并且已经成功地运行了Hello World程序。但M33小组成员之一Mathieulh根据视频判断说，Black Devs Team小组发布的视频为虚假视频，其并不是什么漏洞。



▶被传得沸沸扬扬的"蓝色电池"并不是开启潘多拉大门的钥匙

虽然PSP-3000离着完美破解还有很大的距离，但是它的破解进程却没有一刻停留，并且也随着3000型主机新存档漏洞的发现，也有越来越多的黑客小组加入到了这场破解与反破解的争斗当中。以最新的破解为例，使用《爆冲赛车》的存档漏洞为PSP-3000安装HEN引导程序，加载5.02HEN-A系统的方式已经能够运行自制软件和一些游戏镜像了，如果继续这样下去，PSP-3000的"虚拟"破解也就指日可待了。这里谈的"虚拟"破解就是DA所表示的"虚拟自制系统模式"，即PSP-1000的最初破解方法，使用devhook核心来引导游戏，而并不是刷写自制系统这样的完美破解方式。局限于"虚拟"破解最核心的原因就是目前pre-ipl无法通过纯软件（反编译）的方式来进行破解。众所周之，PSP-1000和PSP2000的完全破解是由于Hacker们发现了pre-ipl和kirk引擎的溢出漏洞，从而运行了Hacker们自己写IPL程序刷写了系统，而在索尼在PSP-3000的开发过程中，从硬件上改善了这个问题，即通过对处理器打补丁的方法修复了pre-ipl的溢出漏洞。也因此破解小组始终无法进入到PSP最核心的Kernel mode来进行破解，PSP-3000的破解也就遇到了很大的瓶颈。虽然PSP-3000的破解任重而道远，但是DA小组也从未放弃过PSP-3000的破解，假如能够有硬件黑客对PSP-3000进行研究工作和协助，或许PSP-3000的破解会更加顺利。说到这里很多玩家也应该明白了PSP-3000开始的硬件破解为什么是换上PSP2000的CPU了吧。其实大部分玩家最关心的问题可能只有一点，那就是PSP-3000破解还需要多久，这个虽然笔者暂时无法解答，但是可以告诉玩家是，当年PSP-1000的完全破解是足足花掉了两年的时间，目前PSP-3000的破解难度是不亚于之前破解PSP1000时所面临的困难的。



■破解希望与失望并存的PSP3000

市场风向标
提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP–2006（港版）	1840 元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	118 元
贴膜	Hori 膜（组装）	10 元
保护包	黑角魔纹战甲保护壳	48 元
总计：2016 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 节后的PSP2000主机市场依然疯狂，原生可破解的全新PSP2000比起年前的售价又涨了将近100元左右，对于全新的可破解PSP2000商家的报价如果低于1700元，就有可能是翻新机了。不过即使商家的报价很高，玩家也要认真的挑选PSP2000，以防止商家的欺诈行为，目前想要购买PSP2000的话可以及早出手，因为货源稀少的原机在PSP3000没有破解之前是不会有跌价现象的。如果认为目前的价格不在心理承受范围之内，那还是继续老老实实的关注PSP3000的破解信息吧。

主机及主要周边参考价格

PSP2000 主机（黑白银）	1780 元
PSP2000 主机（彩色）	1820 元
PSP3000 主机（黑白银）	1220 元
4GB 高速组棒（3839MB）	48 元
4GB 高速 MARK2 组棒（3829MB）	58 元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	118 元
8GB 高速 MARK2 组棒（7773MB）	108 元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460 元
原装Sandisk 4GB TF卡（水货、工包）	80 元
原装Sandisk 8GB TF卡（水货、工包）	140 元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68 元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28 元
银蓄 CR–5400 双槽 TF 转记忆棒用转接卡	70 元
PSP–2K/3K 高仿色差线	50 元
PSP–2K/3K 高仿线控耳机	30 元
PSP–2K/3K 卡登仕新版线控耳机	98 元
盟区战卡	120 元

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP–3006（港版）	1200元
记忆棒	8GB HG 超高速记忆棒（组装高速 7688MB）	118元
贴膜	PSP–2K/3K 用卡登仕贴膜	28元
保护壳	黑角新版 PSP3000 水晶保护套	38元
总计：1384元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 节后的3000型主机价格仍然比较便宜，货源上也十分充足，目前购买的话主要还是推荐选择港版主机。记忆棒的市场和节前一样，没有什么变化，所以选购时依旧考虑新款的8GB HG超高速记忆棒，对于3000型的液晶保护贴膜推荐卡登仕的PSP–2K/3K通用贴膜，它在透光性等方面有着较高的水准，比较符合PSP3000的新版液晶屏幕，保护壳上可以使用黑角的PSP3000专用水晶壳，这款水晶壳在周边上还配增了摇杆套和挂绳，38元的定价也比较超值。

以上信息由
北京酷BUY电玩提供
http://www.levelup.cn/cmc/kubuy

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2520 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2570 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3主机的价格在年后依旧很平稳，有需要的玩家可以随时下手购买，此外PS3上的一些经典大作也在年后重新到货了，买主机的时候玩家可以挑选一两款心仪的游戏或是电影一起使用。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机（港版，40GB）	2320 元
PS3 主机（港版，80GB）	2520 元
PS3 主机（港版，160GB 限定版）	3680 元
原装 DS3 手柄	360 元
组装 DS3 手柄	180 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版，软破解）	1680 元
电源	北通电源（220V 直插）	80 元
视频线	高仿色差线	60 元
总计：1820 元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附AV线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii的市场基本风平浪静，无论是年前还是年后，市场上的Wii主机还是以软破解的韩版为主，其价格也没有太大的变化，基本维持在1400元左右。不过由于韩版主机要进行刷机等操作，其稳定性不一定比日本主机出色，所以年后玩家手头比较富裕的话还是首要考虑购买日版的软破解主机。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机（日版，软破解）	1680 元
Wii 主机（日版，已改机）	1860 元
Wii 主机（韩版，软破解）	1420 元
原装双节棍手柄套装（左＋右）	420 元
高仿双节棍手柄套装（左＋右）	280 元
高仿 NGC 手柄	65 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源（110V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
手柄充电套装（1800mAh×2）	80 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（港版，60GB）	2380 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2640 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 X360主机因为前段时间的新版光驱破解固件发布，其价格已经有了大幅度的跌落，玩家目前也基本已经不再考虑双光驱的破解主机了，另外在双65nm主机成为主流的现在，玩家购买主机时也应该尽可能的选择发生三红几率更小的双65nm主机。

主机及主要周边参考价格

X360 主机（日版，双 65nm，无硬盘）	1950 元
X360 主机（港版，20GB）	2380 元
X360 主机（港版，60GB）	2600 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	120 元
原装无线手柄	340 元
原装有线手柄	280 元
原装 VGA 线	260 元
高仿 VGA 线	60 元

以上信息由
佛山梦幻之星电玩提供
www.tgstar.net

NDS购机推荐套餐—DSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080 元
烧录卡	R4 Ultra 标准版	58 元
TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	39 元
贴膜	组膜	5 元
保护包	黑角彩漆皮包	28 元
总计：1210 元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓）、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 由于行货主机的供应，NDSL的价格没有太大变化，目前比起NDSi要有300元左右的优势。其实对于想要购买DSL主机玩家，它的吸引力也主要集中在向下兼容这个特色上了，和去掉了SLOT–2插槽的NDSi相比，DSL可以玩到大量的经典GBA游戏，这对一个游戏迷来说是一份不小的诱惑。此外拥有SLOT–2的DSL主机还有其他潜力可以挖掘，比如GBalpha小组针对NDSL设计的GPS导航设备可让NDSL摇身变成掌上GPS终端，而之前的一些扩展震动卡也只能在DSL上使用，所以目前来说NDSL依旧有值得购买的理由。

主机及主要周边参考价格

神游 iDSL 主机（多色）	1080 元
NDSi 主机（黑白）	1390 元
DSTTi 简装版	118 元
EZ5PLUS 清凉版	98 元
R4 U（原装）豪华版	78 元
SC DSOne 中文版	158 元
金士顿 1GB TF 卡（行货）	20 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	39 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	79 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	128 元

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 NDSi的选购焦点上主要是集中在烧录卡的选择，目前市场上已经有四种烧录卡可以使用在NDSi上了，而这其中拥有即时存档和即时攻略的EZVi是目前最具有性比价的烧录卡，所以玩家购买机器的时候可以首先考虑EZVi。另外最近NDSi主机的价格也有跌落到了一个相对平稳的价位，玩家完全可以考虑购入一台。



◀支持即时存档是EZVi最大的产品优势。

DS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1390 元
烧录卡	EZVi 豪华版	128 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	39 元
总计：1557 元		

心动之选 黑角新版PSP光环高保真立体音箱

生产厂商：黑角（意翔电子）
适用机种：PSP2000/PSP3000
内含物品：
时尚保护包 ×1
新版PSP光环高保真立体音箱 ×1
音频链接线（分2声道接入）×1
音频连接线（双输出） ×1
售后服务保障卡 ×1
备注：有黑、白种颜色



■光环音箱的做工和材料都是过硬的。

如今市场上与掌机配套小音响有不少，著名周边厂黑角公司自然也推出了相应了产品，这款造型别致的"PSP光环高保真立体音箱"必定能够第一时间抓住你的眼球。仅仅就造型上来说，这款产品已经是鹤立鸡群了。

该产品包装精致，打开包装盒里面还有黑色保护包收纳了所有配件，光环音箱表面还裹着一层保护纸膜，日后出门想携带该产品相当方便。产品底部有四个防滑胶垫。该产品设有电池位，需要4颗7号电池（电池另购）。另外，还有专门的供电端口，该端口与PSP的电源输入端口采用相同规格，相同电压。玩家可以用PSP自带的电源适配器供电，也可以使用USB的PSP充电线为其供电。通过一个简约的无线遥控器，玩家可以直接控制PSP的播放、停止、快进等简单功能，这是非常贴心的设计。音箱给人的整体感觉是音量非常大，虽然对比起加有低音炮的X.1声道音箱设备低音部分会有所不足，但4个音源所发出来的效果也相当不错。体积小、时尚、友好的输出功能是该产品的最大特点。

专题导购 关注消费热点话题

游戏进行时
IT'S GAMING

挖掘二线精彩
品味热门流行

本期主持：丁丁



不知道大家在这个春节里是不是狠补了一回游戏呢？尽管今年的年初还是有不少大作即将登场，但是二线游戏的市场的确是不那么热闹。寒假期间推出的《忍者之刃》算是近期二线游戏中比较大众型的游戏，吸收了《忍龙》的风格，并且有中文版，所以相信不管是什么样的玩家都可以很快上手。本期的进行时会对这款游戏的心得解析一番。而“责任之铃”小版块则继续为仍然酣战在二战战场上的COD玩家们送来了提升经验的好计策。

最后提醒一下，如果你和我一样过年错过了放烟花的乐趣。那么不妨试一下最近上市的NDS游戏《迷你烟花》，游戏中第一大关浓郁的中国年气氛很是应景哦。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

忍者之刃

原名	Ninja Blade
机种	X360
类型	动作

东拼西凑的超级忍者秀



《忍者之刃》的制作班底可谓相当豪华：《失落的星球》的制作团队成员负责游戏开发，编曲人员曾参加过《MGS3》和《如龙 2》的音乐制作；过场动画则交给了日本著名的动画公司Production I.G.。这样的结果直接导致了很多朋友在进入这款游戏之后会觉得其中的每一个细节都似曾相识。嗯，也许这种东拼西凑的方式就是本作最大的问题，不过相信只要你耐着性子深入下去，会发现这款游戏的总体素质还是不错的。至少，一款次世代动作游戏所应该有的元素，它都具备了！

武器与忍术

忍刀



本作的武器种类并不是很丰富，仅有三种忍刀供玩家选用。不过，三种刀具的能力是相互补充的，较重的一种挥刀速度较低，但可以用来破坏敌人的防盾以及特定场景中的墙壁；挥刀较快的双刀则多用来对付空中大量出现的小型敌人，并且可以用来勾住远处的建筑令主人公在两个建筑物之间移动；至于默认的忍刀，虽然没有明显的特殊能力，但在对付常规敌人的时候拥有十分丰富的连续技，因此能力也不能小视。

忍术

同其他忍者题材动作游戏一样，这款游戏中的忍术同样是作为附属攻击武器出现的。本作的忍术道具为主人公背后回旋镖，随着游戏的深入，忍术道具会逐步添加不同的属性。除了作为攻击敌人的道具之外，忍术同样可以用来破除各种机关障碍。比如，在对付不断繁殖飞行类敌人的植物时，就需要使用火属性的忍术了。而对于同样属于火属性的敌人以及部分敌人释放的火焰，则需要利用风属性的忍术进行灭火，然后才能继续战斗。





QTE系统

这款游戏中的另一大特色当属无处不在的QTE了。不过说句实话，虽然QTE系统的加入可以令游戏的内容更加富有变化，但本作中这种用多用滥的做法实在也是不可取。幸好本作中的QTE难度不算高，就算玩家不小心误操作，也可以无限制地重新再来。只要精力够集中，完美输入所有QTE指令也不算难事！

游戏心得

游戏中设计上的失误

虽然本作只有9个关卡，但关卡的设计制作并不是按照小节的方式来进行，玩家只有一气呵成完成整个关卡之后才能够存盘，如果中途退出游戏，那么再次进入游戏时就只能从当前关卡的最初起点重新开始攻关。

巧妙地攀爬跳跃

在一些特定的区域，按住手柄的RT键可以直接使出“壁走”的绝技。当需要在两块墙壁上交替前移时，只要保持壁走的状态再按下A键即可令角色从一面墙壁跳跃到另一面墙壁上。不过，这种连续踩踏墙壁的成功前提是具有足够的高度，在满足条件是，当输入A键进行跳跃时，游戏画面会出现慢速特效，角色周身也会包围着白色荧光。

火属性忍术的巧用

在对付僵尸化的忍者安迪以及作为关卡BOSS的大苍蝇时，火属性忍术可以起到很好的作用。在对付安迪时，由于他的移动速度很快，因此常规的攻击手段根本无法堆砌造成有效伤害，不过此时运用火属性忍术的大范围攻击则可以很容易地命中他；在对付大苍蝇时，这个讨厌的家伙往往会化作一成群结队的小苍蝇骚扰玩家，这是只要随意按下B键（无需蓄力）释放火焰，即可将化作蝇群的大苍蝇打回原形，并且可以给它造成不小的伤害。

妙用忍者视点



游戏过程中按下LB键即可发动“忍者视点”，所谓忍者视点，可以理解成忍者独有的特殊忍术，发动之后会看到场景中的隐藏暗道、机关以及障碍物。此外，忍者视点发动之后，敌人的动作还会变慢，因此在对付一些移动速度较快的敌人以及处于被追赶状态时，利用忍者视点的特殊能力可以令战斗轻松不少。

中文游戏风向标 寒假期间《莱顿教授与最后的时间旅行》的汉化版终于在国内汉化组的努力制作下推出了，作为系列的最新作品，本作的故事、画面以及音效全面升级。相信会让大家再次感受谜题的魅力。

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿!

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

孤岛惊魂2 X360 美版

原名 Far Cry 2

打开隐藏的任务

在主菜单画面进入Option选项菜单的特别内容输入密码"6aPHus-we"就可以解开4个特别任务。

黄金AK-47

在Oasis北部的一个棚屋里可以找到一个钻石箱子，而这个箱子附近有一把镀金的AK-47。重点在于这把枪绝对不会生锈卡壳，千万不要错过。

致命格斗vs.DC漫画英雄 X360 美版

原名 Mortal Kombat vs. DC Universe

选择角色的第二套服装

进入选人画面，选择角色的时候按Start键就可以启用该角色的可替换服装。

选择BOSS级角色

满足以下条件后在进入角色选择画面时按RB键就可以让BOSS级角色出现。

角色	解锁方式
Darkseid	完成DC Story模式
Shao Kahn	完成Mortal Kombat Story模式

FRAGILE 再见月之废墟

一首淡雅娴静的诗



首先要说的是本作非常有意境，虽然是一款带有灵异氛围的角色扮演游戏，但是游戏中大量出现的主角独白与优美的风景会让人觉得有种在看绘本的感觉。可惜除此之外，游戏本身的节奏与操作都存在着一些问题，在这里就不推荐给性子比较急的玩家了。

原名	FRAGILE ～さよなら月の廃墟～		
机种	Wii	类型	角色扮演

篝火



游戏中最关键的就是"篝火"，它与系统的方方面面都有深入的联系，如果没有注意到很容易就会卡住，篝火的用途主要是以下几点：休息、存档、购买物品、将行李箱和背包里的物品互换、鉴别"谜之道具"。

游戏注意点

等级 主角的最高等级是35级，要升到这个等级一共需要获得经验值448800。

通关之后 读取存档会来到最终BOSS前的时期，没有二周目，没有通关特典。

捉迷藏 在进入草原的仓库里后会遇到要求和我们捉迷藏的小女孩幽灵，此时一定要确保手柄的音量打开才可从手柄的声音上判断她的位置。找小女孩的时候如果脚步太接近她便会逃走，只要按下C键轻轻靠近便可更简单地抓住她。

水库共同沟瓦片上的道具 这个道具看起来无法拿到，其实只要用弓射击即可使其掉落。

练级推荐地

①ホテル的屋顶

ホテル三楼可以遇到乌鸦，打死一只可以得到800点的经验值，使用棒系的武器很简单便能将其打败，全部杀死之后离开屋顶再回去便可以迅速的刷出新的乌鸦，在这里可以打出的"萤の水晶"也比较值钱。



②水库的梯子上

这个地方会出现鸽子的幽灵，一只1000点经验值，而且附近还有篝火可以随时回复，打死鸽子的幽灵可得到价值10000的"万华镜の石"。

责任之铃

原名	Call of Duty：World at War		
机种	PS3/X360	类型	主视角射击



KarinP

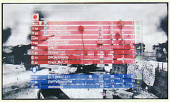
《使命召唤 战火世界》相比前作，等级提高到了65级，对于一直转生的玩家来说，除了杀人以外练级也是头等大事，下面介绍一些快速练级的方法。

和4代一样，在所有模式中，Search & Destroy模式是最容易赚XP的，但技术要求比较高。举个例子，LU战队的haitun123平均一场在Search & Destroy模式中能拿到1000分，目前他的杀人数比我少了6000，但XP和等级都比我高了一大截，早就已经完成了8转。像上个周末碰上双倍XP的时候Search & Destroy模式可谓是快速升级的必玩模式。

玩Headquarters模式也是一个赚取XP的好方法，讲究团队配合Headquarters模式对技术要求不高，可以说是一般玩家的首选，一场下来能拿到个500左右的XP不成问题，打得激烈时往往可以拿到800以上的XP。

Domination可以说是固定收入型的练级方法，一场稳定300左右的XP，如果表现抢眼可以拿到500以上的XP。另类的玩法就是只占领B点，不杀敌人，那么1秒可以获得45XP的奖励，一场最高可以获得2000XP！当然这个方法最近也许已经被官方修改过了。

除了玩以上三大模式外，游戏中使用枪械杀人、完成特定的挑战都能获得XP奖励。步枪中的SVT-40、Gewehr 43和M1 Garand这3把枪最有价值。全部完成挑战后获得的XP足以升到30级(不包括暴头挑战)。冲锋枪里的Thompson、MP40、Type100绝对是值得练满的，而机枪里只推荐练FG42这把。再加上练满4把狙击步枪后获得的XP，应该说你已经离50级不远了。武器挑战下面的操作挑战也有大量的XP可以赚取，通常当你练满武器挑战后这些操作挑战大多都已经完成。例如Search & Destroy模式中的挑战Last Man Standing、Hero、Bomb Down等都是非常容易完成的。



如果条件允许的话，叫上几个朋友一起玩18人的WAR模式也不错。记住我方9人绝对不要夺取最后一面旗帜，杀到加时赛胜利后获得的XP通常是普通Team Death Match的好几倍，惟一担心的是你杀不到人赚不到分数。当然如果我方实力普遍太弱的话这也只能作罢，同样Headquarters模式中不要到达250分，尽量杀人和控制HQ，这样几场下来的XP足够升完最后那几级了。



BUG法

这个XP BUG只有自己为房主时才会出现。开始游戏后左下方会出现一行红字，全部的武器不能使用，只能使用一把手枪。特征为全部已完成的挑战DONE字消失，也就是说用相应的武器杀1名敌人就能完成相应的挑战，一旦碰上这个BUG然后退出游戏后就会自动保留下来。利用这个方法一场可以拿到惊人的3000XP！缺点是要是没有练满武器或者说练到一半时碰上BUG，那这可是个绝对恶性的BUG。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜

虽然仍然陆续有游戏推出，不过近期的PS2游戏数量确实已经降到了最低点，尤其是春节归来之后表现得更是分外明显，看来我们手头的PS2真的要成为一台古董机了。在新游戏减少的同时，栏目里关于新作游戏的介绍与新闻也会随之减少，接下来的“PS2殿堂”中，我们会更多地着眼于游戏的推荐与回顾，希望大家可以通过写信的方式把想看到的内容告诉我们。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2 瞩目速报

大家好！短暂的春节结束啦！让我们重新回到游戏的最前线来吧！

话是这么说，不过过了一个春节……看上去好像PS2的新游戏数量相当稀少啊。

最近的新游戏确实不多，不过倒是有一些爱好者们汉化的PS2游戏陆续来到了我们面前，像是《源氏》、《浪人冒险 心之迷宫》，这些游戏对玩家们来说应该有着相当大的意义。在第一期“PS2殿堂”中，我们曾为大家介绍过《源氏》的中文版，这次的全新汉化版对文本重新进行了翻译，素质更高，而且也对游戏的字库进行了修改，可以说是一个强化修正版，值得一玩。



那么另一款游戏呢？

《浪人冒险 心之迷宫》这款游戏可能熟悉的人比较少，它是一款“不可思议迷宫”类的游戏，和同类游戏一样，有游戏性较强的特点，这个汉化版可以让玩家在系统和剧情上都对其有更深入的了解。



《浪人冒险 心之迷宫》

看PS2玩家们如果想要玩新游戏，还要耐心地等待一段时间了，我们也会继续为大家介绍最新的游戏动态的。

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.4

PS2 游戏推荐

不知大家有没有利用过年的这段时间找出几款我们介绍过的游戏补习一下，如果你在玩过之后对欧美游戏的看法有了一定的改变，那就最好不过了。要是之前介绍的游戏都不合你的口味也不要着急，请继续关注我们，说不定很快就会找到只属于你的精彩！

文／阳光成员 依然盆盂

越野机车赛4

翻山越岭、爬坡上坎！

原名	ATV Offroad Fury 4
类型	竞速

相信有不少玩家都一睹过PS3上《机车风暴》的风采，驾驶着ATV或是MX飞驰在山川峡谷间让人既心旷神怡又热血沸腾。遗憾的是，在国内能接触到该作的玩家毕竟还是少数。不过没关系，本次我们介绍的这款游戏相信会弥补你心中的遗憾！

“《ATV Offroad Fury》系列”自2001年由CLIMAX接手后一直都在不断进步，经过在PS2上四作的发展，已经从当初的中规中矩进化成了同类游戏中的领头羊。对于驾驶ATV的游戏来说，“多样性”和“挑战”是获得游戏乐趣的关键，而这两点在本作中的表现足可让玩家满意。在“故事模式”中，玩家需要建立一个男性或者女性角色参加比赛，通过完成一定的“比赛事件”来推动故事发展，将其从一个菜鸟变为十足的老手。值得一提的是，在本作有关剧情的内容也非常充实，这在赛车游戏中还是比较少见的。此外，游戏对于机车改造部分的丰富程度达到了系列之最，在比赛中赢得的金钱不仅可以用来美化车辆，还可以增强坐骑的性能。当然，在初期囊中羞涩的你只能从基本的轮胎改造开始，一旦有大把大把的票子进账就可以在引擎、刹车、离合器等各方面进行细致的改造。游戏的画面在现在看来的确有一些过时，不过游戏中的赛道还是被描绘得十分细致，泥泞积雪的山路、干燥多沙的丘陵都被很好地还原在了游戏之中，玩家和环境的互动效果也是一个亮点，车辆在前进时不仅会根据地况扬起泥浆或尘土，在比赛完之后选手们的赛服上也会沾满污物。从现在看来，本作应该是系列在PS2上的最后一作，在下一部游戏问世之前，大家不妨将本作找出来好好的体验一番。



红色派系

哪里有压迫，哪里就有反抗！

原名	Red Faction
类型	主视角射击

本作诞生于众多知名主视角射击游戏在PS2上的断档期里，这也是其吸引了不少注意力的原因之一，游戏和大多数同类游戏比起来并没有太多的独特之处，不过这并不意味着游戏的素质不高，毕竟集众家之长也可以造就一部优秀之作。本作的主人公名叫Parker，在Ultor公司的鼓吹之下，他和一部分人怀着成为富人的梦想来到了火星，但是到了这颗红色星球之后，他们不仅以矿工的身分像奴隶一样为Ultor工作，还要受到一种不明瘟疫的折磨。在不堪重负的情况下，矿工们开始了暴动，主角也在这一过程中加入了名为Red Faction的抵抗组织。

像N64上的《GoldenEye 007》和《Perfect Dark》一样，本作也有类似“间谍活动”的要素。游戏中有一个部分，玩家需要在伪装后悄悄潜入敌人的设施，在这个贴满矿工通缉令的场景中，玩家不能让敌人看到自己的脸，而且只能使用一把12毫米的消声手枪，在某些情况下还需要将敌人的尸体藏起来以免被发现——可以说对前辈的借鉴让这款游戏加了不少分。



科幻的故事背景中必定少不了多样的武器设定，本作就从枪械到武装车辆一应俱全，一些武器还具有辅助的攻击手段，你能从火焰枪上取下燃油罐，并将其像汽油弹那样投掷出去攻击敌人。游戏中敌人的AI设计得比较出彩，他们不但会在掩体后躲避你的攻击，而且还会开枪为冲锋的同伴进行掩护，要是你长时间躲在一处，他们还会主动过来和你肉搏。有趣的是，要是有敌人被你强大的火力打得反击不能，他们还会大叫着“Don't shoot! I'm unarmed!（别开枪！我已经缴械了！）”飞快地跑开。抛开不太干净的画面不谈，本作即使是拿到现在来看也是素质颇高的作品。如果你实在不能接受年代过于久远的画面，不妨关注一下本作的次世代版本。

靛青预言

生死一瞬间，背后有悬念！

原名	Indigo Prophecy
类型	动作冒险

相信很多玩家是通过PS3上的《暴雨》这款号称“最真实的游戏”认识了Quantic Dream，这家有着雄厚技术力的公司同样有着十足的创意，出自他们之手的《靛青预言》就是一款颠覆传统的冒险类游戏。如果说大多数有着“电影演出效果”的游戏都仅仅将心思花在绚丽的运镜上，那本作就绝对算是有着优秀剧本的大片。游戏的舞台设定在现代纽约，讲述了一位从事IT行业的男子Lucas Kane在一家餐馆用餐。忽然他像是受了某人的控制，在无意识的情况下刺死了卫生间里一名陌生的男子，清醒后的他不得不逃离出事发地，一边躲避警察的追捕一边追查事实的真相。

说到这款游戏的反传统，首先，游戏穿插了大量分镜头，这不只是为了营造氛围而已，大部分是为了给玩家提供必须的信息。因为主角具备预见短暂未来的能力，所预见的内容都以分镜头的方式被展现出来，玩家就可以提前采取相应选择；其次，传统的对话和战斗系统在这里变成了屏幕上方的指定按键或是QTE，但这并不会减缓游戏时的紧张感和节奏，因为任何一个选择都会有时间限制，你不得不集中注意力在众多选项中迅速做出抉择；另外，游戏没有传统冒险游戏的“体力”设定。取而代之的是画面右下方的一个精神槽，槽内值从高到低分为“正常”、“压力”、“焦虑”和“沮丧”，当玩家进行一些动作时精神槽内的数值就会随之下降或上升，降为零后游戏就会结束，当然，玩家也可以对其进行补充，比如像照镜子、听音乐和聊天等。



当然，游戏最吸引人的还是剧情方面，在PS2时期，很少有欧美游戏的剧情能像本作一样优秀。细腻，这两个字足以概括本作的特点，不论是主角和他人间的纠葛，还是他人之间相互影响的故事，游戏都会为我们逐一展现开来，埋下的多处伏笔也会让玩家在故事最后拍案叫绝。游戏中的“选择系统”让玩家几乎可以对任何一个对话做出不同选择进而影响故事走向，多样的故事发展和结局让玩家能够在多周目游戏时仍旧保持新鲜感。游戏的自由度非常高，高到有时候你不得不挨着去试试可选择的选项，比如冲澡、穿衣服、放唱片、泡咖啡，照镜子…，无论是多琐碎的事都让人有试试看的冲动。无可否认，这是一部异质且优秀的冒险游戏，如果你是《X档案》和《CSI》的爱好者，那么本作绝对不容错过。

玩家的初体验！PS2游戏中稀奇古怪的职业

“体验与众不同的别样人生”，这句口号可以算是游戏带给玩家们的最大财富之一。在游戏中，我们成为了勇者、冒险家、某小国的王子、乐队成员、杀手、偶像、生活在大都市的极限运动者，体验着截然不同的人生；在游戏中，我们可以忘记一切现实因素，以不同的身分生活、感受世界。当然了，在拥有无限可能性的游戏世界中也有一些令人不禁瞠目结舌的古怪职业，即便是见多识广的我们也会不禁感到惊讶，在PS2的诸多游戏中都出现了什么稀有的职业呢？下面就让我们来回忆一下吧！

最劳神伤财的职业 明信片列印师

明信片和贺卡一样，已经渐渐退出了我们的生活，即便是逢年过节，不再以这种形式相互祝贺的人也变得越来越多了，更别提专门以此为职业的人了。在2000年发售的《明信片列印师》游戏中，玩家可以购买一台打印机与PS2相连接，并使用游戏编辑自己喜欢的明信片图案打印出来送给亲友，相信这么浪费金钱且没有实际意义的投资一定让许多购入了打印机的玩家大为后悔。



最高端的职业 外星人研究所所长

FBI的探员？尖端科技的权威人士？比起我们接下来将要说到的职业，这些相信都不算什么，《SIMPLE2000 Vol.59 跟宇宙人交流》中，玩家要扮演的是一名外星人研究所的所长，对捕获的外星人进行各种生态上的研究，通过对宇宙人饮食习惯、智能、技能等方面进行测试，从而解读该宇宙人使用的语言、目的和思想，相信在近百年内，它仍将占据着科技金字塔的顶端。

最梦想的职业 特摄英雄

别以为咸蛋超人这样的英雄只能在电影和电视中看到，在《特摄变身英雄》这款游戏里，我们将以一个正常人的身分接受改造手术，亲自体验成为正义英雄的感觉。当然，和大多数“战胜邪恶，维护正义”的英雄不同，这个职业的要求就是让自己尽可能地看起来更加像一个英雄，并取得更多的英雄点数和评价，总之，对于从小就有超级英雄梦的玩家来说，这真是一个再适合不过的职业了。

最有耐心的职业 偷窥神

没错，这是一个以偷窥他人生活为主要工作的职业，在《房间狂热者（Roommania）》中，玩家要成为一名默默无闻且不会被发现的守护神，每天观察主角的日常起居，并通过种种暗示指引主角向着自己希望的方向发展。当然了，这个职业绝不是一般人可以坚持的，它不仅要面对漫长的孤独，还要面对主角无聊的人生（想想看用10%的速度看肥皂剧的感觉吧！），最有耐心的职业非他莫属。



最危险的职业 救护车驾驶员

在和平年代中，做一名救护车驾驶员与危险的关系并不大，不过游戏的世界永远不会那么简单，在《SIMPLE2000 Vol.95 丧尸VS救护车》中，救护车驾驶员必须驾驶着救护车从城市中成群结队的丧尸手中救出幸存者，这个与死神竞速的职业一般人还真做不来。



最有投入感的职业 声优

相信许多玩家都对声优有着特别的喜好，但是自己成为声优？那就是只在梦中才会出现的事情了，不过在《戏剧之路（しばいみち）》这款游戏中，想成为一名真正的声优也不是件难事。玩家只需要戴上游戏附赠的麦克风，根据角色们的对话并为其配音便可体验成为声优的感觉，而且系统还会根据配音的正确度、音量、感情等几方面为玩家评分——不管我们最后能不能成为一名声优，这种给角色配音的体验都很值得回味（当然，从事这项职业的前提是熟悉日语……）



360全方位



不知不觉之中，2008年就这么过去了。在这过去的一年里，X360继续稳固了它游戏市场老二的地位，面对PS3咄咄逼人的攻势，X360不声不响地从对手那里挖走了不少“名角”。软件方面就不说了，硬件方面在世界范围内又生生地甩开PS3接近八百万的销量，基本上可以说这次次世代战争已经尘埃落定，虽然面对Wii的一骑绝尘仍然望尘莫及，但至少这次战役的成果，会让微软很满意。

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路

编辑360日记

堆积如山

当诸位看到这篇文字的时候，2008 TV GAME大赏(玩家评选部分)已经结束了，各大奖项业已尘埃落定，五百余名幸运儿也都锁定了自己的奖品。这次评选是有史以来规模最大参与人数最多的一次国内玩家为主导的电视游戏评选，各方面数据都创造了新的历史记录，具体内容可以翻看杂志前面的专题，尤其是想知道自己是否中奖的朋友赶紧去翻翻有没有自己的名字，这里我就不再废话了。

这次投票的处理程序是这样的：一编室的同事们先收到各位寄过去的选票，他们会进行第一道处理，剔除掉不合格的选票，并对合格的选票进行统计；然后再将统计完的选票交给我们二编室，这次主要由我来负责整理各位写在选票上的金玉良言。整个过程听起来简单，但是实际操作起来确实复杂得很，网站上的投票还好说，直接从后台调取相关数据即可，但读者寄来的选票就得完全靠人工来处理了，几万张选票得靠人一张一张统计票数，真是辛苦一编室的同事了。

而我这边呢，整理各位的留言也是很闹神的一件事，最近几天都在看各位的选票，每天也都是看得头晕眼花。不过说实话，看着各位的留言，真的是很幸福的事情，可以看出大家的留言都是充满了真情实意，恨不得每句话都摘到杂志上，但限于篇幅原因，只好忍痛割爱了。

【文：多边形　插图：木仙】



X360年终排行榜 360大事记

Xbox LIVE的首席设计师Major Nelson在岁末的时候公布了2008年X360的三大榜单，分别是LIVE对战排行榜、ARCADE游戏销售排行榜和Xbox游戏销售排行榜，这些统计的数据当然是很官方的啦，不过还是有一定参考作用的。

	X360对战排行榜	Arcade游戏销售排行榜	经典Xbox游戏销售排行榜
1	光环3	城堡毁灭者	光环2
2	使命召唤4 现代战争	几何战争2	神鬼寓言
3	横行霸道Ⅳ	时空幻境	星球大战 战斗前线2
4	战争机器2	A Kingdom for Keflings	反恐精英
5	战争机器	UNO	神鬼寓言 失落之章
6	使命召唤 战火世界	超级街头霸王Ⅱ 高清混合版	毁灭战士3
7	吉他英雄Ⅲ	神鬼寓言Ⅱ 酒吧游戏	坏松鼠 重装上阵
8	战地 恶人连 试玩版	毁灭公爵3D	分裂细胞 混沌理论
9	星球大战 原力释放 试玩版	生化尖兵 重装上阵	星球大战 旧共和国武士
10	摇滚乐队	百战天虫	星球大战 共和国卫队
11	神鬼寓言Ⅱ	灵魂能力	星球大战 战斗前线
12	镜之边缘 试玩版	Portal: Still Alive	火爆狂飙3
13	麦登NFL 09	毁灭战士	罪恶装备XX Reload
14	战地 恶人连	1942 联合打击	圣铠传说：七悲
15	彩虹六号 维加斯2	炸弹人Live	使命召唤3
16	UNO	洛克人9	忍者龙剑传 黑之章
17	城堡毁灭者	N+	血色苍穹
18	使命召唤 战火世界 多人对战试玩版	战场之狼3	机甲先锋2
19	极限竞速2	彩球闯天关 终极版	使命召唤2
20	无间战神 试玩版	终极致命格斗3	彩虹六号3

要改造，就得这样改！ 360趣闻



从这张照片看来，这是一辆Suzuki的汽车(不过不知道是啥型号……)，不过这不重要，而且它应该也刀枪可入，万万不能，重要的是，它可以玩X360。(想到《黑衣人》第二集那部有手把的超炫奔驰宇宙飞船……)

相信大家看X360的各式玩家改造已经不稀奇，但这个跟车用计算机有异曲同工之妙的车用游戏机改造，炫耀指数不是只能在家里恶搞程度的改造可以相比。从照片看来，白色的X360跟整个车内黑色中控台、仪表板、方向盘的融合相当浑然天成，让人以为微软跟Suzuki来了个“跨界合作”。

看照片有一个360手柄在方向盘中央，另一个则在排档杆前方，另外据说这辆车实际有两台X360、两台投影机、两个屏幕！其中一台360就装在中控台上，可惜没有更多照片，不知道另外一台在哪里？

可能有点多余，最后还是提醒大家，开车时就要专心开车，千万不能分心打电动，除非是陷在时速5公里以下的塞车阵中，不过大概也只适合用手把小小玩一下。因为忽然想到，如果你开的是Wii霹雳电动车，就算时速只有5公里，边开车边玩《Wii Sports》还是会有生命危险……Orz

跟着微软哥，有吃又有喝

今年5月底，西雅图桑德队俱乐部宣布将于2009年加入美国职业足球大联盟，这就意味着他们需要一笔数目可观的赞助和一家有规模的赞助商，后来我们知道这家赞助商就是微软……的X360。作为赞助商的标志，这支球队的队服上将印有X360和Xbox LIVE的LOGO，而且球队的主场球衣是绿色的，大家都知道那是X360的标志性色彩，不知道这是巧合还是有意安排。现在，官方终于公布了这种X360队服的实际样品外观，并宣布实际产品已经可以在球队的球迷用品专卖店内买到。队服共有主客场两种款式，售价为90美元。(真不便宜……)







PS3 HOME

栏目主持：纱迦



虽然元宵节都已经过了，不过在这里依然要给各位朋友拜个年！

这个寒假大家过得充实不？纱迦个人整个假期花时间最多的游戏，那就是PS3的《白骑士物语 古之鼓动》。本来以为整个假期可以拿出100小时来游玩的，结果算了一下发现这是不可能的。要想达到这个目标，两周间每天都要花至少7个小时游戏才行，尽管是闲得要命的寒假，这一目标依然遥不可及。当然，游戏嘛，最重要的是玩得开心，再说以后也有机会不是？只不过一想接下来就要发售的大作，就知道自己欠下的游戏债算是还不清了……

神机游戏

大过年的，《小小大星球》也没有停止更新的脚步，战神装和新春装的到来着实让玩家惊喜了一番。那么接下来会提供什么服装呢？性急的玩家已经迫不及待地开始——你以为是猜测吗？错！——着手制作了！看看下面这些精美的服装，你是否激动不已呢？等等，那个戴红帽子的家伙，还有戴绿头盔的，你们不是微X和任X堂的人吗？怎么跑到《小小大星球》里来了？都说了这是同人恶搞啦！认真，你就输了！















《块魂》之父高桥庆太的新作《橡皮男孩》(のびのびBOY)原计划于1月29日发售，现已宣布延期至2月19日。跳票很久的创意之作《花》(FLOWER)将于2月12日首先在美服PSN上架。

神机网络

春节期间，PS3年末的两大劲作——《高达无双2》和《白骑士物语 古之鼓动》都推出了两次下载更新。《高达无双2》的两次更新共推出了10个全新的任务，第一波于1月15日更新，内容包括："狮子奋迅！1"、"狮子奋迅！2"、"新春红白MS合战（红组）"、"新春红白MS合战（白组）"、"真高达无双 · 宇宙篇"这5个新任务，称得上是非常应景。第二波是于1月29日刚刚推出的，也包括5个新任务："为了阻止战争……"、《美妙的垃圾世界1》、《美妙的垃圾世界2》、《节分！鬼退治篇》以及《节分！鬼逃亡篇》。值得称赞的是这些任务统统都是免费的，只要进了日服卖场就能下载，每个任务的容量也很小。这表明这些任务本来就在游戏中，玩家只需要下载解锁程序即可。X360版同样也可以下载这些任务，不过PS2玩家就没有办法了。

《白骑士物语 古之鼓动》的两次下载更新时间和《高达无双2》完全一致。1月15日的第一波提供了"探し物は何ですか？Ⅰ · Ⅱ"两个任务，分别对应GR 7和10的玩家。同时也追加了魔人の剑、魔人の杖等新武具，不过这些武具多半是GR 12才用得上的，而且要求用到召雷石这个怨念物，因此比较缥缈。1月29日的第二波提供了"二つの炮击Ⅰ · Ⅱ"两个任务，分别对应GR 9和GR 12的玩家，并追加了魔人の大蛇等新武具。不过比起新武具，这两个任务的最大意义在于出现了两种全新的敌人，喜欢西洋剑的朋友这下终于可以利用新敌人身上的素材把武器升级了，此次更新的确是众望所归。

除了以上两款游戏外，1月27日《潜龙谍影ONLINE》的扩张包第二弹MEME EXPANSION提供了新规则"据点爆破任务"下载。在这个任务里，攻击方要设法在该区域安装炸弹并引爆，防守方则需要使用冷却喷雾来拆除炸弹。而令PS3玩家望穿秋水的PS3版《生化危机5》试玩版也于2月5日前后提供了试玩，一定不要错过哦！



■《高达无双2》

神机问答

春节过后，马上游戏狂潮就要到来了！《生化危机5》、《如龙3》、《杀戮地带2》、《街头霸王Ⅳ》都是可以以一当十的超大作，还有一个确定有中文版的角色扮演游戏《恶魔之魂》，同样是很受玩家关注的。一到这个时候，游戏版本的问题就出现了。这回我们就重点说说港版的问题。

众所周知，PS3游戏不分区，全球版本随便玩。不过为了方便当地玩家选购游戏，SCE在全球重点地区都会推出当地版本。由于PS3尚未正式进入中国大陆，因此离中国玩家最近的版本就是港版，即在香港地区推出的版本。由于香港地区的重要性比起日欧美来要小得多，因此港版大部分都是拿日欧美版的游戏碟加上中文包装，游戏内容没有区别。

港版的好处在于价格便宜。港版游戏很少有价格高过400元的，300元左右的都很常见。拿《生化危机5》来说，这款游戏的日版售价如果折合为人民币的话，将超过500元，而港版要便宜近150块，其好处不言而喻。但是港版游戏也有不好的地方，那就是网络服务。最典型的例子就是《头文字D》，这款游戏的港版阉割了网络功能，导致SCEH不得不大幅降价销售，但依然乏人问津。《白骑士物语 古之鼓动》的港版延期，相信也是和网络服务有关。

其实网络服务问题是个大难题，不光是港版，其他版本也有麻烦。2007年最火的游戏《使命召唤4 现代战争》没有港版，很多玩家就选择了售价相对低廉的澳版。没想到澳版的更新比美版慢得多，而不同版本之间还不能联机。痴迷的玩家不得不低价出售澳版，重新购入美版。对于注重网络的游戏来说，选择用户群最多的版本无疑是最为保险的。

SCE一直都在努力解决网络问题，现在韩港台新等地已经建立了一个统一的亚洲服务器，专门为除日本外的亚洲地区提供服务，相信网络的问题会越来越好。如果这一问题真能解决的话，港版售价低廉的优势就很明显了，让我们一起支持港版吧！





Wii世代

解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活

假期的时候跟着老同学去了一家新开不久的游戏店，进门之后却发现店里的 Wii 主机贵得离谱，市面价格 1500 元左右的韩版主机在这家店里居然被抬到了 2200 元的高价！而且店老板的态度还极为恶劣。不过，既然是春节期间，我还是要向这个 JS 送上祝愿，祝愿他的黑店早日关门大吉！

春节真是个玩 Wii 的好时间，特别是一大家人聚在一起而且还不时有邻居家的孩子冲进来抢手柄的情况下……不过在这里我要慎重地劝告广大读者，千万不要给三岁以下的孩子玩 Wii，我的脑袋就是这样被砸出一个包的……

WiiWare 热线

珍道中!! ポールの大冒险



开发商	SEGA
游戏类型	动作
所需点数	500
游戏人数	1人

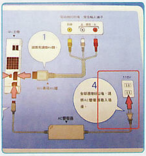
也许是为了跟风《洛克人 9》，也许是为了能够更好地体现 WiiWare 下载平台的特殊性。总之，这款出自世嘉的《保罗的大冒险》将以极为复古的 FC 画面风格展现在大家面前。由《梦幻之星 宇宙》制作人见吉隆夫打造的这款创意小品于今年 2 月 3 日开始提供下载，如果你渴望体验充满怀旧风格的英雄救美故事，那么就不要错过它！

关注 香港行货版Wii主机开卖！

1 月 16 日，任天堂针对香港和澳门地区发行的行货 Wii 主机被正式摆上货架，就像之前传闻的那样，港版主机的官方定价为 2199 港币。可以看得出，这个价格比起因经济危机而大幅贬值的韩版主机以及市面上最为常见的日版主机来说没有任何优势。但熟悉港版主机的朋友应该都可以猜得到，这一次的港版 Wii 会随机附送符合国内 220V 民用交流电电压的电源适配器。不过，由于免除了因插错电源而导致烧毁主机的危险以及选购变压器的繁琐程序，因此港版主机还是相当值得购买的。特别要说明的是，港行 Wii 主机的系统固件版本和系统语言依然是日语，对日版游戏软件有着很好的兼容性。当然，目前还没有准确的消息能够确认港行版主机的内部硬件结构与日版完全相同，因此相关的改机消息还不够明朗。渴望改机的玩家还要再耐心等待一段时间。



▲包装箱正面左上角的位置上标注有香港地区总代理以及行货质保标签。


▲包装箱内的繁体中文说明书同已经发售的台湾版主机没有明显区别。

▼港行主机的电源适配器采用了香港标准的三相插头。



从玩家联名求《生化危机5》看Wii复刻游戏发展走向



■在这里投票请愿的玩家已经不少了，但愿Capcom能顺应民意推出Wii版《生化5》，也算是造福一方了。

没有什么游戏的风头能够盖过《生化危机 5》，至少在整个 2009 年 3 月间会是这样的！当然，Capcom 没能推出对应 Wii 的版本，这对于很多 Wii 玩家来说是相当遗憾的。在国外，甚至有玩家发起了投票要求 Capcom 推出 Wii 版《生化 5》，而且得到了许多人的响应。虽然玩家的这种意愿十有八九不会被 Capcom 采纳，但我们可以看得出，老卡乃至任何一个游戏厂商都不会忽视玩家的这一类举动。更何况到目前为止，我们已经看到了诸如《生化危机 0》、《丧尸围城》和《大神》这些本世代或次世代的游戏精品已经或正在推出针对 Wii 的版本。尽管游戏厂商推出这些复刻作品的目的是为了赚取老游戏的最后一点价值，但对于玩家来说，能够在目前形势最好的次世代主机上重温这些经典，这样的机会毕竟也不算多。拿我本人来说吧，因为没有 X360 主机，所以始终没能将自己十分喜欢的《丧尸围城》彻底玩个痛快。而随着 Wii 版的推出，我定然要将这落下两年之久的课给补上。说不定哪一天，Capcom 还会将 PS2 上经典的《神之手》移植到 Wii 上呢！

你说了大半天都是一些针对核心向玩家的游戏，其实就算是对硬派游戏免疫力很强的新手玩家，也可以通过 Wii 重温不少经典游戏。目前任天堂推出的“《玩转 Wii》系列”已经有好几款作品了。按照现在的速度，任天堂肯定会将当年在 NGC 上推出的不少简单易上手的优秀作品复刻到 Wii 上，喜欢任天堂游戏的玩家一定要擦亮眼睛哦！

[插图：恶魔猫那娜]





青珠之星

“《星之海洋》系列”漫谈

文 神无月七夜
美编 心の永恒

特稿 FEATURED ARTICAL

在浩瀚的游戏海洋中，云集着无数璀璨眩目的明星，它们的光芒已经深深地刻入玩家心中，纵然历经时光变迁也无法忘却，“《星之海洋》系列”无疑就是这样的游戏。它并不是一经推出就大受欢迎的作品，但是却稳扎稳打，凭借着优异的素质和良好的口碑渐渐站到了金字塔的顶端，在诸多知名系列纷纷落马衰败的现在，它已然成为了日式角色扮演游戏的中流砥柱。

如今，系列的最新作《星之海洋4》已经开始为自己的华丽亮相默默地开始了倒计时，准备将经过多年酝酿而成的重磅炸弹在玩家群中引燃。然而，在《星之海洋4》即将发售之前，我们最好还是一起回到系列的原点，重新回忆它所走过的道路，回忆那苍茫宇宙与青色星球上发生的浪漫传奇。

三人创立的业界奇葩

tri-Ace的故事

《星之海洋(Star Ocean)》是著名的游戏工作室tri-Ace公司的成名作品，在回顾整个“《星之海洋》系列”作品之前，我们还是先来简单地了解一下这个游戏业界奇葩的故事吧。

引子

tri-Ace公司成立于1995年，虽然名义上是Square-Enix(原Enix)的下属公司，但实际上却是一家独立资本的公司，和SE之间并不存在资金关系，SE只是负责游戏的代理发行而已，“《星之海洋》系列”是tri-Ace的代表作品之一。很多人可能都会觉得“《星之海洋》系列”和Namco的“《传说》系列”之间似乎存在着许多相似的地方，其实这里面还有着一段很耐人寻味的幕后故事。



tri-Ace的创始人五反田义治，则本真树和浅召让等人最早是隶属于日本的一家游戏制作公司Telenet Japan旗下的WOLF TEAM。Telenet Japan公司成立于1983年，当时主要的业务就是制作TV游戏。而WOLF TEAM成立于1987年，在性质上算是Telenet Japan旗下的子公司，同样也是以制作TV游戏为主，不过从公司创立到1995年的这些年间，一直都在业界默默无闻，没有什么出色的业绩和知名的游戏品牌。

1993年的时候，当时还是WOLF TEAM成员的五反田义治提出了一部名为《幻想传说(Tales Phantasia)》的游戏制作案，这个当时在系统上完全突破了传统模式的另类角色扮演游戏很受到公司高层的关注，经过商讨后高层决定全力支持该游戏的开发，并期望藉此来打响公司在游戏业界的名号。

不过由于当时Telenet Japan的宣传和销售网络都比较落后，所以他们不得不寻找一家实力较强的游戏公司来负责游戏的代理发行。经过多方的物色和比较，最终决定合作的代理公司有两家，它们分别是Enix和Namco。这两家公司都是当时业界知名的游戏公司，而且最重要的是，它们各自都拥有优秀的宣传和销售网络，无论最终选择与哪一家合作，都能对游戏后续的展开起到很好的帮助。

《幻想传说》的主要制作人，WOLF TEAM的五反田义治当时是比较希望能同Enix合作的。原因很简单，因为Enix在当时除了拥有各种优良的条件外，最重要的是，它能够给予制作人高度的创作自由，这点十分符合喜欢不受拘束，自由创作的五反田等人的要求。所以以五反田义治为首的制作小组成员不断地向公司高层提出希望和Enix进行合作的意见，但是由于资金等方面的问题，经过再三的权衡，Telenet Japan公司高层最终还是选择了Namco作为代理发行的厂商，在宣布这个决定的同时，也引起了一部分制作人员的担心。

矛盾

他们的担心并不是没有道理的，Namco旗下虽然拥有许多著名的游戏品牌，但是在角色扮演游戏这个当时属于热门的游戏领域内并无太大的建树，他们一直都在寻找一个合适机会能够拓展自己在RPG领域的业务。Namco的高层人士在得到《幻想传说》实际内容的反馈后，对它表现出了极为浓厚的兴趣，于是在随后的一段时间内，派遣到WOLFTEAM的Namco技术人员根据总公司的指示，名义上打着技术支持的旗号，实际上却逐渐地介入到了游戏的开发中来，无论是剧情，系统，甚至游戏标题都要插上一脚，颇有一副想把该游戏据为己有的样子，这种蛮横的行为令游戏的原制作人五反田义治等人大为不满。不过也因为Namco拥有庞大的资金的关系，使得该游戏不但聘请了日本知名的漫画大师藤岛康介制作人设，连原定只有8M容量的游戏，也因为内容的不断增加，而一次次地进行了扩充，最后更是达到了史无前例的48M超大容量，并且还加入了由当红歌星吉田由香里演唱的主题曲。不得不说，Namco对于这一系列的商业化炒作还是十分拿手的。

顺带一提，《幻想传说》的英文原名是《Tales Phantasia》，在Namco的制作人员参入后，由于认为标题不符合英文语法，而被强制改名为了现在大家所熟悉的《Tales of Phantasia》，这一行为在当时引起了WOLFTEAM制作人的极大不满。如果玩过SFC版的《幻想传说》的朋友稍微留意一下的话，就可以看到，在结局字幕最后部分，游戏的名称仍旧是采用《Tales Phantasia》，这或许就是当时五反田等人为了表达心中的不满而故意为之的吧，这一改名事件也直接成为了后来几位主要制作人员退出WOLFTEAM的导火索。


tri-Ace的灵魂人物五反田义治

由于对Namco的这种强行介入游戏正常制作的行为感到十分地反感，在《幻想传说》即将制作完成的时候，作为主要制作人的五反田义治、则本真树和浅召让等人愤而退社，不久之后，他们在Enix的大楼内成立了自己的游戏制作公司，并为公司命名为tri-Ace。“tri”是三个人之意，代表着创建公司的三个元老（五反田义治、则本真树和浅召让），而“Ace”就是代表着他们的野心——成为游戏界的王者！

独立

tri-Ace在创建伊始便决定投靠Enix，以后的作品都交由它来代理发行。这是因为五反田等人一直都希望能投入一个自由的开发环境，他们宁可与发行公司共同承担开发游戏的各种风险，也不愿意再看到自己的辛勤成果被人占为己有，而Enix在这方面正好能够满足他们的要求，双方互相表明心迹之后随即建立了愉快的合作关系。

五反田义治在创立了tri-Ace后，对公司内部人员的职责进行了安排，浅召让被提名担任公司的社长，负责处理公司各项业务和日常事务运作，而自己则专心于着手开发游戏。在tri-Ace公司成立仅仅半年之后，《星之海洋》这部注定将成为经典的RPG游戏便诞生了。

初代的《星之海洋》和《幻想传说》一样，都是应用到了48M的超大容量，同时由于主要制作人相同的关系，两部游戏在剧情的演绎和画面的表现上几乎也是异曲同工。不过五反田等人将之前没能在《幻想传说》中实施的一些新想法全部倾注于《星之海洋》中，使得游戏系统更加趋于成熟完整，可以说《星之海洋》应该才是五反田心目中《幻想传说》的真正形态吧。

不得不说，本作的确是一部非常出色的游戏，但是与《幻想传说》相似的游戏系统和界面仍然引起了许多玩家的误会，在游戏发售后的一段时间内，各处关于抄袭《幻想传说》的骂声接踵而至，出于商业目的考虑，Namco也通过各种渠道极力地向Enix提出抗议，指责其剽窃《幻想传说》的创意，以至于五反田义治在游戏发售后的一段时间内备感压力，不得不通过各种媒体向大家反复解释二者之间的关系，但最终却还是没有多少人了解到事实的真相。最后，本作的最终销量和《幻想传说》差不多，都在20万份左右，虽然这在当时不算是很高的销量，但对于一家初出茅庐的游戏制作公司来说已经算是一个很不错的成绩了，作为游戏代理发行商的Enix也开始越来越多地关注tri-Ace这个刚刚起步，却拥有光明前途的业界新秀。


▲上图左边是《星之海洋》的菜单界面，右边是《幻想传说》的菜单界面，二者无论是字体还是风格看来确实十分相似。



成功

1998年，对于tri-Ace来说是名利双收的一年。在该年7月，《星之海洋》的续作《星之海洋2》顺利地开发完成，并且在当时主流的游戏机PlayStation上发售。这部倾注了制作人员无数心血的RPG超大作在发售伊始就广受好评，连当时的日本著名杂志《The PlayStation》也都毫不吝啬地以“非常出色的游戏”、“极其强大的制作阵容”等字眼盛誉该游戏，在如此一片叫好声此起彼伏的情形下，《星之海洋2》在日本的最终销量达到了72万这令人乍舌的数字，不久后推出的欧美版的销量也顺利突破了35万，全球累计销量更是达到了110万。这对于tri-Ace这家成立不到三年，成员不过数十人，至今仅推出过2部游戏的小公司来说，简直就像是天方夜谭一样的神话。为了能让大家都知道这部由Enix代理发行的游戏是由tri-Ace制作的，五反田义治适时地推出了tri-Ace的官方网站，大肆进行宣传，在这一系列的炒作之下，这个原本名不见经传的游戏制作公司也开始逐步受到了大家的广泛关注。同时，原本同属Telenet Japan公司WOLF TEAM的植木茂也正式接受邀请，加入了tri-Ace，并且成为不久后另一部经典游戏系列《女神侧身像(Valkyrie Profile)》的主要制作人。

tri-Ace依靠《星之海洋2》的热卖正式打响了自己的名号，从此它在日本RPG游戏界也占有了属于自己的一席之地。不过就在《星之海洋2》热销，大家都在为此欢欣鼓舞的时候，tri-Ace内部却也产生了不和谐的声音：作为傀儡社长的浅召让在私底下将公司的资金大量地花在了自己的情人身上，这个事件被曝光后，让当时在公司拥有实权的五反田义治十分愤怒，从而将他解雇。随着浅召让的退社，Tri也失去了它原本的意义。

游戏文化 特稿

《星之海洋》正统系列游戏回顾



星之海洋

机种：SFC、PSP

日本销量：23万（SFC版）、21万（PSP版）

发售日：1996年7月19日（SFC版）、2007年12月27日（PSP版）

1996年推出的这部《星之海洋》是tri-Ace公司初试啼声的作品，从策划开始到游戏正式发售仅用了半年左右的时间，可谓是神速。制作主担当五反田义治为了将本作与自己之前的作品《幻想传说》区分开来，特地在游戏中加入了不少全新的创意，这些新的要素后来都成为了“《星海》系列”不可或缺的特色系统而传承至今。

故事简介

在遥远的宇宙中，一个偏僻角落的行星洛克上，最近一段时间以来有不少人染上了一种奇怪的疾病，这种前所未见的疾病最终会导致患者身体逐渐石化，目前暂时还没有特效的药物能够医治。而且更可怕的是，这种疾病的传播方式非常简单，只要与染病者有身体上的接触，就会马上被感染，所以在很短时间内，这种恐怖的石化病就在洛克行星上散播开来。

男主角拉迪和青梅竹马的好友米莉是村里自卫团的成员，他们的亲人和好友都因为感染了石化病而变成了石像，为了寻找解除石化的方法以及阻止石化病的继续蔓延，他们二人连同从地球远道而来调查石化病起因的罗尼基斯、伊莉亚等人一起开始了冒险。

游戏系统

1 技能系统

为了和《幻想传说》区别开来，五反田义治给本作设计了一个独特的人物技能养成系统，这个系统后来也成为了“《星之海洋》系列”的特色之一。



所谓的人物技能养成，就是随着游戏的流程不断深入，玩家能够在各个城市的技能屋购买到许多技能书，从而学会各种技能。这些技能并不是习得后就能够马上使用的，玩家必须通过在战斗升级时候获得的SP（技能点）来给这些技能升级，然后通过不同的技能组合来习得各种各样的特技，例如：料理、炼金、鉴定、音乐等等，这些丰富多彩的特技会对游戏的攻略起到很大的帮助。

2 天赋系统

除了技能外，游戏还设计了一个“天赋”系统。所谓的“天赋”，就是指每个同伴所擅长的能力。游戏中，每个同伴在加入队伍的时候或多或少都会拥有几个“天赋”，比如：节奏感、味觉、野性本能等等，这些天赋会对特技的实施产生很大的帮助。打个比方说吧，如果你让拥有“味觉”的人去做料理的话，那么成功率就会上升，相反如果让没有“乐感”的人去作曲，那么成功的几率就非常低了。每个人的天赋并不是固定的，一般是在加入队伍的时候游戏随机配给的，不过也可以通过后天的努力来获得某项天赋，这就是游戏中所谓的“天赋开花”系统：如果想要让某个角色拥有他原来没有的天赋，那么只要不断让他使用该天赋所对应的特技，那么就有一定的几率会发生“天赋开花”现象，这样就能习得原本没有的天赋，而且还能获得100点SP的奖励。所以如果打算着重培养某个角色的话，一定要尽早让他多开花几个天赋！

3 物品制作



物品制作是“《星之海洋》系列”的一个标志性系统，在本作中，物品制作系统的雏形就已经完成了。

在游戏进行过程中，玩家通过利用各种特技和素材道具，可以进行各种物品的制作。比如利用“调理”的技能来制作各种回复用的料理，利用“鉴定”来对未知道具进行确认等等，如果能够熟练地掌握的话，那么对于游戏的进程是很有帮助的。

4 PA事件

“《星之海洋》系列”独创的PA系统也在本作中初见雏形。所谓PA，可以理解为是游戏的分支情节，触发方式是在进入某个城镇之前，依照画面上方的提示，按下相应的按键即可。随后，角色们会以分散行动的方式进入该城镇中，这时候如果满足相关条件的话，就会触发各种事件。这些事件大部分都与主线的故事关系不大，但是如果想要深入发掘本游戏的魅力的话，那么就绝对不能无视这个关键的系统！虽然《星海》中的PA并不算多，但很多都关系到新同伴的加入，重要道具的获得等等，这些都是要在特定的PA事件中才会发生的，如果不想错过某个强力的同伴或关键的道具的话，就必须要经常留意各个地方的PA事件！

5 战斗系统

本作的战斗系统和《幻想传说》有点相似，都是带有很强动作要素的战斗方式，但二者却又有着很大的不同。其中最关键的一点就是，《幻想传说》是单线式的战斗方式，敌我双方的行动都在一条线上进行，而《星海》的战场则是整个2D平面，比起《幻想传说》来要更加广阔，所以战斗的时候所要考虑的情况也就更加复杂，战斗非常具有策略性。

在本作的战斗中，人物的移动并不像后面的几作那样可以自由控制（PSP复刻版的《星之海洋 初次启航》采用了后来《星之海洋2》战斗系统的改良版，不算在内），游戏中只能在设定了攻击对象或移动地点后，角色才会自行移动到相应地点，所以在战斗动作要素的丰富程度上，本作可能不如《幻想传说》，不过由于战场的广阔和战斗辅助技能的多样化，使得整体的战斗效果非常华丽，普通攻击与战斗特技之间的连接也十分流畅。尤其是引入了战斗辅助技能的设定，有时候强力的辅助特技就会起到一发逆转整个战局的作用。





▲左图是《星之海洋》的战斗界面，右图是《幻想传说》的战斗界面，二者差别非常明显！

“《星之海洋》系列”历史年表

37亿年前

行星奈迪(注1)毁灭，一部分奈迪人移居到了能量行星奈迪中居住。

由于能量行星周围护壁力场的影响，引起周围的几个恒星系产生连锁爆炸反应，所以除了奈迪人以外，其他周边行星的人类全部都舍弃了自己的星球而前往宇宙的其他角落寻找居住地。

注1：37亿年前毁灭的一颗行星。其高度发展的文明与科学技术遥遥领先于现今的任何一颗星球。

7亿年前

蕾娜(注2)诞生。同年，行星米罗吉尼亚毁灭。

注2：《星之海洋 第二个故事》的女主角，奈迪人的末裔。出生后不久，在故乡米罗吉尼亚即将被毁灭之际被母亲用时空传送装置传送到了宇宙历348年的行星艾克斯贝尔。

公元2064年

第三次世界大战爆发。

公元2074年（《星之海洋4》的故事）

由于在人类发动的第三次世界大战中，大规模杀伤性武器夺去了无数人的生命，几乎毁灭了整个星球，世界末日即将来临。为了寻找最后的生存希望，人类迫不得以踏上了探索太空，寻找新家园的旅程。

公元2087年

该年后来被定为宇宙历元年。同年，根据特里拉斯·巴克泰博士的物理学理论，人类成功地进行了亚空间传送阵的实验。

宇宙历4年

3月7日，宇宙历被正式制定(注3)。

注3：宇宙历是地球联邦制定的新年号，公认是以亚空间传送装置开发成功，人类能够以超光速来进行行星之间移动的历史性的那一年，即公元2087年为宇宙历元年。

宇宙历12年

地球联邦正式成立。同年缔结了未开发行星保护条约。

宇宙历46年

行星佛盖特的人夺取了石化病毒。同时，阿斯莫迪斯死亡(注4)

注4：关于石化病毒的一系列故事，请参照《星之海洋》的剧情。

宇宙历72年

特拉斯特宗教战争结束，西哈特1世创建了圣王国西佛特。

同年阿贝利斯教诞生，风龙之王克罗塞尔诞生。

6 PSP复刻版新增要素

2007年12月份推出的PSP复刻版《星之海洋初次启航》，采用了PS版《星之海洋2》的引擎来制作，画面比起SFC版自然要强上几个档次，游戏的基本系统也承袭了2代的内容，例如原本只有2代中才有的超级特技在本作中也都有引入。在同伴数量方面，复刻版中还追加了2位新角色，分别是《星之海洋3》中出现的小妹威露琪和有翼族的魔法师爱丽丝。除了这些以外，当然免不了也要加入了一些全新的要素，其中最值得称道的就是进化的三段攻击系统！使得原本就已经足够激烈的战斗由于该系统的加入而更加爽快流畅，战斗的节奏也随之加快，令人高呼过瘾！利用PSP强大机能重新演绎的各个角色的必杀技的演出效果也大幅度提升！而16：9的战斗画面则能够更加华丽地表现出魔法的特效，令人眼花缭乱。另外，各位声优倾情演绎的全程剧情对话，对于那些恋声癖的玩家也有着致命的杀伤力。还有知名动画公司Production I.G.制作的高素质片头动画和主题曲《Heart》也都给人留下了深刻的印象。无论你是否玩过原作，本次的复刻版都是绝对不可错过的佳作！



■不仅仅是画面的强化，系统也有了大幅度的进化！

星之海洋 第二个故事

机种：PS、PSP
日本销量：73万（PS版）、15万（PSP版）
海外销量：37万（PS版）
发售日：1998年7月30日(PS日版)、1999年5月31日(PS美版)、2008年4月2日(PSP日版)



如果说最早出现在SFC上的《星之海洋》有不少地方借鉴了《幻想传说》的话，那么在两年以后在PS上推出的《星之海洋2》则完全摆脱了《幻想传说》的影子，从而创造了属于自己的一片新天地！具有浓厚科幻色彩的游戏片头动画、爽快华丽的战斗系统、个性鲜明的角色，配合其他各种丰富多彩的特技，以及隐藏要素等方面的出色表现，可以说就是从本作开始，很多玩家记住了《星之海洋》这个名字，记住了tri-Ace这个神奇的制作公司。好了，不多说了，下面就让我们进入《星海2》的世界吧！

故事简介

一直都因为自己是联邦英雄罗尼基斯的儿子的身分而备感压力的青年克洛德·C·肯尼，在一次的行星调查行动中，意外被一台神秘的仪器传送到了遥远的星球艾克斯贝尔。在这个陌生的星球上，克洛德遇到了一位活泼的少女蕾娜，并和她一起展开了冒险。旅途中，有不少志同道合的同伴加入了他们的队伍。当他们来到此行的目的地艾鲁大陆的时候，出现在他们面前的，却是数亿年前在宇宙中造成动乱的十贤者一行人。在经历了数场恶斗之后，克洛德等12位英雄在奈迪人的倾力帮助下，最终战胜了十贤者，摧毁了他们企图毁灭宇宙的阴谋。

游戏系统

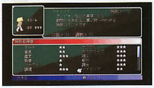
1 双主角选择系统

本作首次采用了双主角的游戏系统：在开始新游戏的时候，玩家可以在男主角克洛德和女主角蕾娜之间任意选择一位来进行游戏。而随着玩家所选择的角色不同，游戏的中所采用的视点也随之改变，部分支线剧情、台词、入手的道具以及加入的同伴也都会发生变化。例如男主角篇就无法说得剑士迪亚斯加入，而女主角篇则无法让魔法师利昂成为同伴。不过无论选择哪个角色进行游戏，都不会影响到故事的主线流程和最终的结局。

2 进化的技能和特技系统

技能（Skill）毫无疑问是本作游戏系统里的奠基石，所有的特技都是要依靠提升它的等级后才能习得，在本作中，没有特技也就意味着几乎什么都干不了。而且在提升各项技能的同时还能顺带提升相对应的个人能力，其重要性就无需多述了。制作人在2代中加入了大量的新技能，同时每项技能所附加的效果也进行了大幅度的调整。

特技可以说是本作最有意思最让人有成就感的系统了，如果说技能是整个游戏系统的奠基石的话，那么特技就是在这块奠基石上建筑而成的高楼大厦，是其核心所在。娴熟运用特技与否将大大关系到游戏难易度、锻造最强武器装备、制作回复道具、磨制装饰品、天赋开花、隐藏BOSS的出现等等全部都要依靠它，所以绝对需要尽快熟练掌握！另外在2代中，还有一种名为“超级特技”的能力，所谓的“超级特技”，其实就是普通特技的强化版，一般来说，需要习得特定的各种普通特技后才会出现。超级特技可以用来制作防具、音乐合奏、出版书籍、伪造文书等等，非常有趣，也非常重要，熟练掌握各种特技和超级特技对于后期攻略难关，对战胜强敌有着极大的帮助。



◀熟练掌握应用各项特技能够更深入地体会本作的乐趣！

3 大幅度进化的 PA 系统

在《星之海洋 2》中，前作大受好评的 PA 系统得到了进一步的强化。可以说，PA 系统绝对是本作的一大关键，玩家通过触发各种特定事件来使得新同伴加入、获得珍贵道具、增加或者减少同伴之间的感情度，甚至还关系到最终 BOSS 强度和游戏结局。而在完成这些事件的过程中，玩家也能够对各个角色的性格爱好更深入地进行了解。当然，大部分 PA 事件的触发与否对游戏的主线流程没有任何影响，只有少数事件会影响到游戏中部分情节的对话内容。另外，根据玩家一开始所选择的主角不同，有时候触发事件和条件也随之改变。

4 PSP 复刻版新增要素

2008 年 4 月推出的 PSP 复刻版《星之海洋 二度进化》基本沿用了原来 PS 版的系统和画面，并没有加入太多的新要素。和之前的 1 代复刻版《星之海洋 初次启航》一样，《星之海洋 二度进化》也加入了由 Production I.G. 制作的片头动画，同时人物的 2D 动画形象进行了重新设计，各角色的声优也都焕然一新。另外，相比起 PS 的版本，PSP 版还在剧情对话中加入了全程语音，满足了部分玩家的胃口，在《星之海洋 初次启航》中新登场的角色威露琪以及三段攻击系统依然健在。不过除此之外，游戏本身并没有什么实质性的进化，像是玩家在发售前所期待新迷宫、新 BOSS、新道具等追加要素并没有在这次复刻版中实现。所以相对 1 代的复刻而言，本作的复刻难免让人还是觉得有点不太厚道。

5 完全 3D 化的战斗



和前作不同，本作利用 PS 强大的 3D 功能，实现了全 3D 化的战斗场景！每个角色的必杀技以及魔法的表现力都达到了一个新的层次，画面的华丽程度完全不是前作可以比拟的。在本作中，角色的移动方式不再像前作那样只能通过指令进行，而是可以自由地通过方向键控制其行动，另外，本作还可以设定自动锁定攻击目标，这样只要在战斗中按下攻击键，角色便会自动移动到敌人面前进行攻击，而不需要像 1 代那样在执行攻击指令的时候，还需要让玩家选择攻击的目标，这样使得必杀技与必杀技，必杀技与普通攻击之间的连携也成为了可能，在提高游戏流畅度的同时，战斗所带来的爽快感也进一步地得到了提升！

故事简介

宇宙历 366 年，在 12 位年轻英雄的齐心协力之下，企图毁灭宇宙的十贤者被彻底消灭了。在那场危机之后又过了 400 余年，银河联邦的势力已经扩张到了近 1/3 的宇宙，无以匹敌的科学技术并没有让那些科学研究者获得满足，大家都不约而同地开始着手进行更高层次的科学研究……

宇宙历 772 年，银河系迎来了一场新的危机。这场危机最初的预兆，是发生在一颗名为海达的和平行星上。一位名为菲特的青年在度假的时候因为卷入了一场突然的袭击事件而与家人分散，独自来到了一个陌生的星球，本作的故事也由此展开……



星之海洋3 直到时间的尽头

机种：PS2
日本销量：65 万（含《DC》版）、海外销量：63 万
发售日：2003 年 2 月 27 日（日版）、2004 年 1 月 22 日（《DC》版）、2004 年 8 月 31 日（美版）

比起1代到2代的进化，本作的进化显然可以称之为是脱胎换骨了。异常华丽的全3D场景、电影般的景深效果，还有那进化到无比高度的战斗系统，着实让无数接触过该游戏的玩家深陷其中，欲罢不能。新引入的战斗收集系统犹如神来之笔一般，大大提升了游戏的可玩性和挑战性。无论从哪个从哪个方面来看，本作都能称得上是RPG的王者之作，但由于不断延期造成的不良后果，以及初期版本存在的死机和战斗收集记录损坏等恶性BUG都严重影响到了它在日本本土的销量，不得不让人为之感到可惜。为了弥补缺陷，tri-Ace在2004年1月推出了《星之海洋3 导演剪辑版》，在该版本中，不但修正了初版的所有恶性BUG，还引入了名为Cancel Bonus的全新战斗系统，使得战斗发生了天翻地覆的变化，爽快感提升到了极点！

宇宙历114年

J·D·威尔玛教授发表了题为《时空蝴蝶效应效果考察》的论文。

宇宙历207年

量子传送机开发成功。

宇宙历346年（《星之海洋》的故事）

罗尼基斯·J·肯尼和伊莉亚·希尔贝斯特利两人发现了纹章术。

雷泽尼亚人与地球联邦开战，并向行星洛克进行了病毒攻击，同年与地球联邦停战。

罗尼基斯·J·肯尼和伊莉亚·希尔贝斯特利两人结婚。

宇宙历347年

克洛德·C·肯尼诞生。

宇宙历360年

地球联邦正式更名为银河联邦（注 5）

注 5：伴随着原地球联邦的不断扩大，正式更名为银河联邦。此时联邦的范围内，共拥有数百个种族共存。

宇宙历362年

行星雷泽尼亚再次与地球之间发生战争。

宇宙历 366 年（《星之海洋 第二个故事》的故事）

封印了十贤者的陨石坠落到了行星艾克斯贝尔（注 6），在陨石突入大气圈的时候，由于外壳的超高纯度能量体汽化，而对艾克斯贝尔星球全体造成了污染。

银河联邦对行星米罗吉尼亚进行了调查，并在米罗吉尼亚上发现了许多古代理论。

同年，行星艾克斯贝尔暂时毁灭，克洛德等 12 位英雄战胜了企图毁灭宇宙的十贤者。

注6：行星艾克斯贝尔是塞克塔φ星系的星球之一，大气成份和重力几乎与地球相同，虽然曾经一度受到超高纯度能量的污染，但在宇宙历371年发明了玛娜吸收机后，环境得到了良好的净化。

宇宙历 368 年（《星之海洋 蔚蓝星球》的故事）

奥佩拉·贝克特拉与艾鲁尼斯特·雷彼得（注 7）在进行外星旅行的时候由于意外坠落到了行星艾迪非斯。昔日的战友普利西斯等人前往救助。同年，姆大陆人的遗产，主电脑被不明人士破坏。

注7：两人皆是《星之海洋 第二个故事》的主要角色，出身于人工卫星提特拉吉尼斯的三眼族人类。

宇宙历371年

诺依曼博士发明了玛娜吸收机。行星艾克斯贝尔正式加入银河联邦。

宇宙历396年

在行星艾克斯贝尔上发现了能量石矿床。同年，人们确认了创世能源的存在。

宇宙历452年

圣王国西佛特与技术王国格利登之间爆发战争。格里登王国的将军巴莱利亚驱使着新开发的机械人偶攻陷了旧希兰德城。（注8）

注8：这段故事发生在艾利克尔2号星，这个行星的文明和科技水平相当于地球公元16世纪左右的程度，银河联邦将它作为未开发行星登录在案，但由于该星球上战乱不断，所以无法记录准确的人口数据。

宇宙历472年

以西佛特王族克里斯蒂亚·戴因与罗纳尔多·戴因为中心的希兰德解放战争开始。

宇宙历477年

旧王都，如今的萨菲利奥城被洪水淹没。克里斯蒂亚·戴因宣告西哈兹圣王国建国，同时自己也改名为鲁比亚一世，继位成为了初代女王。

宇宙历483年

阿里格里夫一世通过了龙族之路，与龙族缔结了盟约。

同年，以原圣王国西佛特部分遗族为中心的人们，建立了阿里格里夫王国。

宇宙历537年

克鲁普博士开发出重力传送装置（注9），人类的宇宙探索进入了新的篇章。

注9：该装置的传送距离和速度都要比现有的亚空间传送装置更加优秀，从此以后，联邦的各种大型宇宙船几乎都搭载了这种传送装置。

宇宙历652年

银河联邦与克劳斯特洛人进行了第一次接触。

宇宙历704年

银河联邦将创世能源实体化。

宇宙历710年

银河联邦与阿鲁迪昂帝国进行了第一次接触，同时爆发战争。

同年，银河联邦也与邦登进行了接触。

宇宙历732年

在银河联邦的战斗舰提格雷姆上发生了第一次创世能源的暴走事故，该事故直接导致一整个行星被毁灭。

宇宙历752年

罗基西、良子、以及克莱布（注10）这三位博士对行星斯特利姆进行科学调查。

注10：这三位都是遗传因子操作学的专家，他们后来与收养了玛丽亚的杰西·特雷塔共同进行了纹章遗传学的研究。

宇宙历753年

菲特和玛丽亚诞生。同年，二人被进行了生体改造。

游戏系统

1 极富挑战性的战斗收集

说到本作，不得不提到的一个关键性的游戏系统就是战斗收集，这个取代了以往声音收集的游戏系统在本作占有着无比重要的地位。

所谓的战斗收集，就是在战斗过程中只要满足特定的条件就能获得相应的收集项目的一种设定。例如在战斗中满足总杀敌 100 个的条件后，画面上方就会马上给出文字，提示你已经完成了总杀敌 100 的这个收集，这样在战斗结束后会系统还让你选择是否将该收集记录存进专门开启的战斗收集档案中。所以在游戏中获得的战斗收集都可以在游戏的相应栏目中随时查看，而且每达到一定的完成度，还能开启各种隐藏要素。



游戏中一共提供了 300 个富有挑战性的收集项目，将这些项目全部收集完整则是一项非常浩大的工程。这在一定程度上调动了玩家的积极性，也大幅度提升了游戏的趣味性，一旦开始进行了战斗收集，就会令人欲罢不能。

2 简化的技能系统

本作的人物技能系统相对于前 2 作来说，可以说是简化到了极点。在《星海 3》中，能够用 SP 来进行提升的技能项目仅有 4 项，分别是生命力、精神力、攻击术和回避术。前两项在等级提升的同时，角色自身的 HP、MP 最大值也会相应提升，后两项的等级关系到该角色在 NPC 战斗时的 AI。

3 改进后的 PA 系统

系列传统的 PA 系统在本作中自然也不能少了。不过本作的 PA 系统比起前两作来还是有了一些变化。最明显的就是发动时机不再像前两作那样在进入城镇前按下特定键来触发，而是改为进入城镇后自动触发 PA，解散队伍，可以说是简化了操作。另外前作中部分 PA 事件会影响到好感度的设定在本作中依然保留了下来，而且同前作一样，各角色之间的好感度关系到结局。

4 全新的物品制作系统——工房与职人

本作采用了全新的物品制作系统，即工房系统。在游戏中，物品的制作不再像以往那样直接在道具菜单界面来进行，而是各个城市以及部分迷宫里都有一种名为工房的地方存在，当游戏的情节发展到一定程度之后，玩家就可以利用世界各地的工房来制作各种道具了。而且在工房中制作道具只需要消耗相应的金钱即可，不需要像前两作那样再提供原材料。另外，为了能够制作更高级的道具，单靠玩家队伍里面的几位成员是远远不够了，在《星海 3》的世界里有不少特殊的职人存在，而这些职人的各种职业技能等级往往都是很高的，甚至有些道具还需要特定的职人参与制作才能获得，玩家想要收得这些人物还是要花费一些功夫的。不过每个职人都有自己的一个价位，只要满足他们的条件，就可以将这些职人通通收至麾下，有了这些人的帮助，打造强力武具，制作高级道具简直易如反掌！



5 高度进化的战斗系统

相比前 2 作，本作的战斗系统简直可以说是有了脱胎换骨的变化，不可同日而语。本作中引入了全新的大攻击、小攻击和 GUTS 的概念。所谓的 GUTS 其实就是角色的行动力，战斗中，无论是攻击或移动时均会消费 GUTS，GUTS 为 0 时暂时处于行动不能状态，但只要什么都不做，GUTS 值就会自动回复。此外，GUTS 值达到 100 时就能发动 GUTS 防御，可以防御住小攻击的伤害。小攻击的攻击力虽然较低，但胜在攻击速度快，消耗 GUTS 少，而大攻击的攻击力强，可以直接击碎 GUTS 防御，但由于发动时间慢，在与小攻击的对抗中处于绝对劣势，而且每次使用消耗的 GUTS 值也比较多。本作就是通过大、小攻击和 GUTS 防御之间的互克关系，使得战斗更加具有趣味性和战略性，战局的变化更加丰富多彩，不像以往那样光靠强劲的火力猛攻。

《星海 3》的战斗中，必杀技的发动也和前作有着很大的不同。首先，必杀技是分别装备在大、小攻击键上，然后在战斗中通过长按大、小攻击键来发动的。本作的魔法一般都是通过菜单中选择来发动，但也有部分魔法必须通过装备在攻击键上来发动。必杀技和部分魔法之间同样也存在着大小攻击的属性，其判定准则在于该技能所装备的攻击键属性，例如装备在小攻击键上的技能，在发动时候就必定带着小攻击属性，两种攻击属性之间的互克关系同普通攻击是相同的。

另外在《导演剪辑版》中还引入了 Cancel Bonus 的全新战斗概念，其具体表现有点类似《星海 2》中的必杀技与必杀技的连携，利用必杀技来取消之前的攻击，从而形成 COMBO，同时根据 COMBO 的不断持续，伤害值也会得到一定比例的加成。正是由于这个 CB 系统的加入，使得本作的战斗方式产生了极大的变化，以至于在《导演剪辑版》中，研究各种战斗特技的发动组合也成了玩家们的乐趣所在。

星之海洋其他相关作品

游戏	星之海洋 蔚蓝星球
机种	GBC
日本销量	13万
发售日	2001年6月28日

2001年6月，tri-Ace出人意料地在当时已经进入垂暮之年的掌机Gameboy上发售了“《星之海洋》系列”的最新作。这部名为《星之海洋 蔚蓝星球》的游戏其实可以算是《星之海洋2》的外传，游戏中登场的主要角色就是《星海2》中的12位英雄。

故事讲述的是在十贤者被消灭的2年后，宇宙又恢复了和平。有一天，拯救世界的12英雄之一的普利西斯在家中突然收到了一条神秘讯息，经过破译后她了解到，原来这是昔日的同伴奥佩拉·贝克特拉与艾鲁尼斯特·雷彼得发来的求救信号，他们在进行外星旅行的时候，由于飞船突发意外而坠落到了神秘的行星艾迪非斯。于是，普利西斯紧急召集来两年前共同战斗过的伙伴，火速前往行星艾迪非斯对遇难同伴进行救助，并由此展开了一场大冒险。

虽说本作只是外传性质的游戏，但tri-Ace一丝不苟的制作精神仍然值得我们敬佩。虽然受到GB机能的束缚而在画面上缺乏一定表现力，但制作人却在游戏的系统上下了一番苦功，除了保留传统的特技系统外，游戏还引入了地图特技这项新的能力，使得传统的RPG冒险更加趋向于动作游戏的模式。在战斗系统方面，本作则采用了比较独特攻击方式，玩家通过一定节奏的按键来形成连击，从而给敌人造成极大的伤害，如果掌握得当，甚至可以很轻松地打败任何强力敌人。虽然这一系列系统看似十分简单，但玩起来很容易就会让你深陷其中不能自拔，这或许就是3A游戏特有的魅力吧。

动画	星之海洋EX
动画语言	日语
上映年份	2001年

提到“《星之海洋》系列”相关动画的话，我想大家对于这部《星之海洋EX》(港台曾译作《光剑星传》)应该不会感到陌生吧。早在1999年，《星之海洋2》的游戏刚推出不久的时候，《少年GANGAN》杂志（原Enix旗下漫画杂志社，现隶属于SquareEnix集团）就推出了由新人漫画家东麻由美执笔的相关漫画《星之海洋 第2个传说》。而2001年，日本动画制作公司的Studio DEEN所推出的《星之海洋EX》，就是根据《GANGAN》的这部漫画改编而成的。

这部动画总共制作了26集，主要以《星之海洋2》游戏前半部分的剧情为蓝本，讲述了从男主角克洛德被神秘的机器传送到行星艾克斯贝尔开始，一直到艾鲁大陆调查陨石为止的一系列冒险故事。

该动画前13集的内容基本还算忠实于游戏原著的情节，不过从后13集开始，动画就逐渐趋向于原创的内容了。动画的结局和游戏有很大的出入，整体上给人一种草草了事的感觉，游戏中关于奈迪行星上的一系列冒险故事和相关人物在动画版中完全被删除了，而游戏中最重要的反派人物十贤者，在动画中也只有首领加布里登场，其余9位都不见踪影，而且加布里的戏份也仅有短短1、2集。在战斗场面的刻画上，原本还期待游戏中的一些战技，魔法能够在动画中有更加出色的表现，结果也被大量删减，主角们来来回回就是那么一招半式，令人感觉很不过瘾。

不过从总体上来说，这部动画的素质还算不错，剧情虽然做了大幅度修改，但总算还处于能够接受的范畴，尤其是一些搞笑的情节，每每会让人捧腹大笑，所以个人认为，无论是否玩过游戏，这部动画都非常值得一看。

另外，特别值得一提的是，本作的声优阵容非常强大，一定能够满足一部分声优控朋友的要求！



结语 喜欢日式角色扮演游戏的人应该很难忘记“《星之海洋》系列”曾带给自己的快乐时光，它有着以宇宙为背景的充满新鲜感的故事、独特多变且不断推陈出新的游戏系统，还有由始至终都贯彻在游戏中的充实乐趣，《星之海洋》是一个让玩家们永远都有各种做不完的事情的系列，也是一个时刻都会带给我们以惊喜的系列。很快，寄载了很多玩家期望的《星之海洋4》就会来到我们面前，让我们一同期待它的到来，那将是一个充满了各种可能的冒险世界。

宇宙历754年

玛丽亚被特雷塔家收养。

同年，杰西·特雷塔从月球基地前往第17深宇宙基地。

宇宙历755年

索菲亚诞生。同年，她被进行生体改造。

宇宙历757年

银河联邦的比斯柯姆提督与某个行星的女性陷入爱河，但是那个女性却在怀孕之后离开了比斯柯姆。(注11)

注11：传闻是由于该女性自认为出身卑微，所以考虑到比斯柯姆提督的立场，在怀孕后离开了他。从后来的种种迹象看来，他们的孩子应该就是斯芙蕾了。

宇宙历758年

斯芙蕾诞生。不久后斯芙蕾的母亲就去世了，斯芙蕾被罗塞提剧场的人收养。

宇宙历766年

由于风龙的暴走而导致阿里格里夫王国的国王和皇太子死亡。阿里格里夫13世继位(注12)。

注12：阿里格里夫13世原本只是王族的旁支，并没有王位继承权，但由于王族内部的各种阴谋与争斗，最后意外地获得了继承王位的机会。

宇宙历767年

第16–18深宇宙基地遭受到了阿鲁迪昂的攻击。

同年，西哈特27世被阿贝里斯教(注13)认定为圣母。

注13：信奉太阳神阿贝里斯的宗教，该教侍奉魔力最高的女性为圣女，在盖特大陆上近半的居民都信仰这个宗教。在阿贝里斯教的教典中记载着，当世界发生动乱的时候，太阳神阿贝里斯的代言人将会降临这个世上。

宇宙历770年

西林格准将利用魔眼企图暗杀克里夫，但没有成功。

玛丽亚真正的力量解放。

同年，玛丽亚·特雷塔继任反银河联邦组织库克的首领。

宇宙历772年(《星之海洋3 直到时间的尽头》的故事)

FD世界的真像被人们所认知。由于菲特等人的活跃，永恒蔚蓝世界(注14)避免了被毁灭的命运，开始脱离FD人的控制而独立存在。

注14：永恒蔚蓝是FD空间的人们开发出来的一款虚拟真实宇宙的网络游戏，按照《星之海洋3》的故事设定，我们所熟知的这个宇宙的所有历史其实都只不过是这款游戏的进程而已，所有在这个宇宙发生过的事情，都是按照游戏中设定好的内容来进行的。也就是说，FD人其实就是这个宇宙的创世主。

牛年说牛

游戏界也有世界纪录！

特别企划 SPECIAL FEATURE

WORLD RECORDS OF VIDEO GAMES

文 丁丁、多边形

美编 anubis

丁丁：相声演员丁丁。

多边形：相声演员多边形。

合：上台鞠躬，大家牛～年～好！

多边形：哎，打住！不对啊，我们怎么成了相声演员了，明明是游戏编辑。我都给你带沟里去了。

丁丁：您说的没错。不过今天啊，我们给捧着书的各位说段相声。

多边形：嗨，听着怎么那么别扭，你知道这是什么栏目吗？

丁丁：知道啊，特别企划呗。

多边形：是啊，特别企划么，就得有丰富的内容、有趣的看点、足够的新意。你说这样的特企得多少页？

丁丁：我觉得怎么也得6页吧？

多边形：6页？那是起码的。8页起，你还别嫌多。你得研究读者的需要，愿意看6页特企的读者，绝对会想再看2页。这样的读者才叫牛啊！

丁丁：没错儿，今儿我们的这段相声啊，干脆就来一次“牛年说牛”吧！

多边形：好，那我来考考你。你知道这世界上最牛的街机是哪一台么？

丁丁：这可难不倒我。世界上最牛的街机就在美国洛杉矶，这台街机高4.11米，宽1.72米，是由美国的G4游戏频道特制的。它不仅是体积够牛，就连重量也牛，足足有680公斤，屏幕的对角线长度就有1.82米。一般人得站着梯子才能够到操作面板。更牛的是用它可以玩150多种不同的游戏。哎呀要是能亲手去打一次那得多爽啊。

多边形：你先别急着美，我再问你，你知道世界上最牛的女玩家是哪一位么？

丁丁：多里斯·赛尔芙啊。她可是迄今为止世界上年龄最大的女玩家。她在58岁的时候就参加了街机游戏《Q*bert》的比赛并且至今保持这这款游戏1112300的最高分。一直到2006年赛尔芙已经79岁的时候，她还在坚持参加游戏竞技比赛，牛啊！

多边形：不过要说牛啊，那另一位玩家就更牛了。

丁丁：谁啊？

多边形：他叫做维克多，是世界上年龄最小的职业玩家，可谓是“初生牛犊不怕虎”。这个小家伙2岁的时候就开始玩电子游戏，4岁的时候就参加了电子竞技比赛，6岁就成为了美国游戏大联盟的职业玩家。要知道这位现在可是《光环3》对战中一等一的高手。

丁丁：那要这样说，我还知道一位外国牛人。此君绰号“疤面”，在《光环3》上市之前，全球玩家还眼巴巴的等着游戏的时候，他就已经玩到了游戏。

多边形：哦，游戏测试员。

丁丁：而且他还经常和制作小组在线对战。

多边形：难道是制作人？

丁丁：最后他的战绩很快就引起了微软的注意。

多边形：怎么，战绩太牛了？

丁丁：立刻被BAN了……

多边形：嗨！说了半天原来是偷儿啊。

丁丁：是啊，这个家伙不仅偷偷下载了制作组的测试版游戏，还大摇大摆地跑上线去对战。不过有一件事他确实比咱们牛？

多边形：嗯。

丁丁：他创下了X360被BAN的最牛纪录。至今他的账号上还写着“解禁日期9999年12月31日”。

多边形：真是BAN到天荒地老啊！不过咱们刚才说的这些都是现在的事。其实回顾游戏的历史，能称的上牛的那就更多了。

丁丁：哦？

多边形：你比方说啊，开发出世界上第一台游戏机，这事牛不牛？

丁丁：牛，1972年世界首台家用游戏机问世，名字挺复杂叫做Magnavox Odyssey 24，那是游戏业的鼻祖啊。

多边形：那第一台投币式街机呢？

丁丁：那就更早了，1970年的Computer Space是第一台商用街机。

多边形：你知道世界上第一台有CPU的家用游戏机叫什么？

丁丁：那照你这么说，还有没有CPU的游戏机？

多边形：那是当然，早期的很多游戏机都是固定电路的，直到1976年一台名为Fairychild Semiconductor的主机诞生，玩家们才真正得可以在一台主机上更换游戏来玩。

丁丁：我看要说起这“牛”来还真不少，咱们站在这说一天也说不完。电子游戏诞生了37年，有太多的牛人、牛事、牛游戏可说了。干脆还是让各位“牛”读者们自个儿往后看吧！



■世界上独一无二的巨型街机

WORLD RECORDS OF VIDEO GAMES
牛人





■Jeremy R. Kipnis的梦幻视听室

世界上最牛的单系列游戏截图收藏者

如果你对某个系列的游戏特别热衷的话，你会怎么做呢？是一遍又一遍的通关，还是收集全系列的限量版。一位名叫 **Rikardo Granda** 的哥伦比亚玩家会告诉你，它对于游戏的爱都珍藏在一张一张的游戏截图中。目前这位玩家已经收集了《恶魔城》全系列一共 17000 张游戏截图，涵盖了整个系列的游戏过程。

要知道目前“《恶魔城》系列”已经有着 22 年的历史，在 Rikardo 收藏的图片中不仅包括游戏的所有场景的图片、游戏中的图片，甚至还包括所有的妖怪图鉴。Rikardo 可以说是当之无愧的《恶魔城》真饭。

世界上最梦幻游戏装备的拥有者

Jeremy R. Kipnis 同样来自美国，他拥有着世界上最大、最响、最昂贵的游戏设备。这是一位有着 38 年从业经验的专业视听工程师。他利用自己的专长建造了一间有着完美视觉和听觉表现的游戏室。这间游戏室中的庞大音响设备由间距为一米的连续 8 组组合而成的 8.8 声道音箱。更为夸张的是，他用的显示设备是 5.4x3 米大小的 Stewart Snowmatte 加强实验室级电影幕。整套设备的造价为 600 万美元，在这样的游戏室里玩游戏该是什么样的感觉啊。

世界上最牛的游戏周边产品收藏者

美国人 **Brett Martin** 有着 15 年的游戏周边收藏历史，他搜集的游戏相关周边光是种类就已经超过了 467 种。从可爱的星之卡比到星际之狐的模型可谓琳琅满目。

世界上最牛的游戏机收藏者

这个家伙到底有多牛呢？让我们一起来看看吧，美国人 **Richard Lecce** 目前一人保持着两项游戏界的世界纪录。首先他有着史上最大的游戏机收藏数量（注意，这些收藏都是还能运行的哦）。在他的 483 台游戏机中包括 73 台 Game&Watch，260 台各式卡带和光碟游戏机以及 126 台品种丰富的便携式掌机。

除此之外，Lecce 的另一项世界纪录是他是目前世界上有着最大量“Game Boy 系列”掌机收藏的人。他的收藏中包括 39 台不同外形不同颜色的 GB。想来砌一小面墙是完全没问题的。

更令人吃惊的是他还有着丰富的游戏收藏。其中包括针对 12 种游戏平台的全套游戏收藏。比如 FC 平台和雅达利 5200 等平台的全套正版游戏。同时 Lecce 对于游戏的包装也非常感兴趣，目前它收藏的原版游戏包装的数量也超过了 100 种。其中可是有着手绘板的《海豚》包装盒以及当年 SFC 版的《街头霸王 II》的包装盒这样的珍稀品种哦。

世界上 PlayStation 品牌藏品最多的人

美国人 **Jason Dvorak** 一直坚持着他的游戏产品收藏生活。到目前为止他已经收集了 PS 品牌下总数 1500 件的游戏藏品，其中包括主机、游戏以及相关攻略本。而且这位老兄的眼光非常独到，目前他最珍爱的一款游戏是《幻世虚构 精灵机导弹》刺客之箱版。这是一款 1997 年的光枪射击游戏，你可别小看它，这个刺客之箱版可是目前最稀有的 PS 游戏之一，在全球总共也只有不到 50 套。而且在 eBay 上的价格更是飙到了 1400 美元的疯狂价位。尽管这位老兄是从 2002 年才开始真正用心地去收藏，但是按照他的这股劲头，估计以后索尼真的像广告里那样推出 PS 牌的水龙头，他也是会照买不误的。

世界上第一位女性游戏工作室负责人

Mie Kumagai 是世嘉娱乐软件实验室的研发部负责人，也是全球的游戏工作室中首位女性负责人。她曾经负责的项目包括《疯狂出租车》、《电脑战机》、“《VR 网球》系列”以及街机版的《头文字 D》。



■Mie Kumagai



■Richard Lecce和他的游戏收藏

全球最牛的游戏机改装者

Benjamin J. Heckendorn 是世界上最牛的游戏机改装专家，被他改装过的游戏机接近 100 台。这位高人的最爱就是把昔日的各种红火且体型庞大的家用机进行一番大拆解之后变成极为小巧便携的游戏机。想要列出他改装成功过的主机可不是一件容易的事，其中的一些主机可能甚至连我们都没有见过。其中包括古老的雅达利 2600、雅达利 800、Colecovision、Commodore 64、FC、MD、SFC、雅达利美洲虎，以及较近期的 PS、PS2、N64、Xbox 和 X360。他最近的杰作就是笔记本版的 X360 了，真的可以让你随时随地玩上 X360 哦。

WORLD RECORDS OF VIDEO GAMES

"牛"类型

动作冒险

世界上最少暴力的冒险游戏

或许现在的玩家很难想像一款这样的冒险游戏，其中居然没有战斗、没有射击，没有哪怕一丝丝的暴力。它就是有着开创性意义的冒险游戏**《神秘岛》**。这款游戏最早于1993年发行了苹果Mac版，近年来也发行了PSP版以及NDS版。你会发现整个游戏几乎没有对白，没有敌人、没有时间限制，甚至连死亡的设计也没有。自然对于审查制度来说，这样的游戏不仅没有流血杀戮这样的明显暴力内容，就连语言暴力这样的小辫子也抓不到。

世界上拥有最多可操作角色的动作冒险游戏

由Lucas Arts开发的**《乐高星球大战 II》**有着多达50名的不同角色。而且如果你有前作的游戏通关记录的话，还可以继承另外46名角色的数据。这就等于玩家可操作的不同角色达到了可怕的96名之多。显然"《星球大战》系列"电影中庞大的角色群为游戏提供了得天独厚的支持。除此之外，由于乐高游戏角色的拼装式设计，让游戏的自创角色在理论上也达到了100万种可能性。

世界上场景可破坏性最高的动作冒险游戏

同样由Lucas Arts开发的**《雇佣兵 毁灭游乐场》**在2005年同时登陆Xbox和PS2平台。这款游戏中每一座建筑物都可以被玩家用各种武器彻底销毁。就像游戏的名字所表现的那样，你可以在游戏里炸个痛快。



■正当防卫

小资料 DATA

■第一款动作冒险游戏

1983年的《Quicksliver's Ant Attack》玩家在一座由巨型蚂蚁所操纵的城市中进行探险。

■第一款开放式探索冒险游戏

1986年的《塞尔达传说》，这款游戏中摒除了传统的线性游戏结构，采用了鸟瞰式的视角。允许玩家自由地在游戏世界中进行探索。它为后来的很多动作冒险游戏树立了标准。

■世界上第一款完全沙箱式动作冒险游戏

2001年的《横行霸道III》同时有着非线性的游戏方式和完全开放式的结局，将游戏的自由度带到了新的高度。

世界上场景最大的动作冒险游戏

如果你想感受最广大场景的动作冒险游戏，那么你该去试试Eidos公司开发的**《正当防卫》(Just Cause)**。这款X360游戏发行于2006年，故事设置在南美洲。游戏的世界中为玩家营造了一个面积达1011.7141056平方公里的虚拟世界。

格斗

世界上第一款格斗游戏

1976年由世嘉公司推出的**《Heavyweight Champ》**可以说是世界上最早出现的格斗游戏，尽管这款街机格斗游戏和现代的格斗游戏相去甚远，但是一对一的战斗形式就是从那一年起被正式引入到了游戏中。这款游戏还非常体贴地提供了拳击手套控制器，让玩家可以进行高位或是低位的攻击和格挡。



■街头霸王II

历史上最热门的投币式格斗游戏

《街头霸王 II》是当之无愧的史上最热门格斗游戏，1987年的第一作由于操作的繁复并没有真正的流行。但是第二款游戏中提供了个性鲜明的角色选择，每名角色都有30种动作。而且游戏的操作大为简化，立刻成为了大热门，甚至拯救了当时已有衰落之势的街机游戏市场。

趣闻 TRIVIA

知名格斗游戏《死或生》一代时，板垣伴信仍在担任游戏的主程序员一职，根据他描述，当时之所以会起《死或生》这个名字完全是对于当时Tecmo公司现实困境的反射。当时这家公司也处于不成功就消失的边缘。所幸的是《死或生》最终让Tecmo起死回生。

发售一年销量最高的格斗游戏

由于**《街头霸王 II》**的成功，跟风者当然很多。不过其中最成功的对手就是以血腥暴力为标志的《致命格斗》。这款游戏可以说是吸金机器，在1992年上市的第一年就赚到了10亿美元。当然这款游戏的影响之大也让家长们担心不已，直接导致了1994年美国娱乐软件分级组织(ESRB)的出现。

史上第一款支持自创角色的游戏

尽管去年的《灵魂能力IV》已经将自创角色的乐趣发挥到了极致，不过第一款这么做的游戏却是名不见经传的格斗游戏**《Super Fire Pro Wrestling X Premium》**。这款1996年的游戏中允许玩家自由选择角色的招式以及外形。

小资料 DATA

■第一款加入空中格挡的格斗游戏

同样出自Capcom的《Dark Stalkers》于1994年上市，其中加入的空中格挡给格斗的过程增添了更多的变数。

■第一款加入羞辱动作的格斗游戏

可能大家都对《格斗之王》的羞辱技能印象深刻，但是SNK自家的《Art of Fighting》则是最早采用这一系统的游戏。

■史上第一款3D格斗游戏

1993年上市的《VR战士》

射击



■荣誉勋章

最成功的主视角射击游戏

如果让你猜史上最成功的主视角射击游戏，你大概很容易会联想到《半条命》或是《光环3》。可惜都不是，时至如今，最成功的主视角射击游戏是2007年登场的《**使命召唤4 现代战争**》。这款游戏一反系列以二战为背景的惯例，用全新的引擎去表现了一场现代战争，截至2008年4月这款游戏已经有了超过900万份的惊人成绩，可谓叫好又叫座。

最少暴力的主视角射击游戏

想要在射击游戏这个类型中避免暴力简直不可思议，不过Eidos公司的经典游戏《**杀出重围**》（Deus EX）做到了。这款游戏有着极为开放式的设计，在整个游戏的过程中，你可以只杀死三个敌人就到达结局。游戏中你的选择比较多样，比如用非致命性武器或是潜行都可以让你完成游戏。

销量最高的主视角射击游戏系列

从1999年开始在PS上始创的“**《荣誉勋章》系列**”迄今为止已经前后发售了12款游戏。这个系列同样也是史上最畅销的二战游戏系列。截至目前为止，该游戏系列的总销量已经超过了3100万份。

支持在线人数最多的家用机射击游戏

索尼公司发行的《**抵抗2**》在2008年成功地刷新了由自己的前作保持的最高在线人数纪录，将这一数字由40人提高到了60人同时在线作战。并且在这样的情况下，游戏仍然能保持每秒30帧的流畅度。

第一款支持子弹时间的射击游戏

无论是将子弹时间发挥到淋漓尽致的《黑客帝国》还是《马克思·佩恩》都不能说是子弹时间的创始者。在它们之前育碧公司推出的《**安魂曲 复仇天使**》（Requiem：Avenging Angel）就已经运用了子弹时间的技术让玩家可以放慢时间来躲避子弹。

小资料 DATA

■第一款射击游戏

射击这个类型属于游戏史上出现较早的类型。而世界上的第一款射击游戏就是1961年由一群麻省理工学院学生所创作的《太空大战》（Spacewar！）。而这一群精英创造这款开创性的游戏用了200个小时。而当时可以运行这款游戏的电脑的价格是12万美元。

■第一款家用机主视角射击游戏

SFC上1993年5月5日推出的《重返德军总部3D》是世界上首款家用机上的主视角射击游戏，这在当时是突破性的一作。

平台动作

销售时间最短的电子游戏

1987年由Rainbow Arts推出的《**Great Gianna Sisters**》绝对是游戏史上一次超级乌龙事件。这款游戏的开发商刚刚推出游戏仅一周时间，就立刻被任天堂诉诸法律，被迫将游戏撤出市场。原因很搞笑，这款游戏完全是在任天堂的名作《超级马里奥兄弟》的基础上伪装而来的“新”作。即便如此，这家厂商还理直气壮地在游戏的包装上印有“那对兄弟已经是过去”这样挑衅式的宣传语。不过后来这款游戏以盗版的形式仍然少量的流入了市场，现在当年没有收回的原版卡带反而成了珍稀的绝版。

趣闻 TRIVIA

尽管目前很难说清世界上最难的平台动作游戏到底是哪一款。但是有一款名为《I Wanna Be The Guy：The Movie：The Game》是这一称号的有力竞争者。这款自制游戏的最高难度以不能存档而且关卡超难而著称，由于有太多一击致死的机关让全球的不少玩家都将史上最难的评价给了它。

小资料 DATA

■世界上第一款平台动作游戏

真正意义的上的首款平台动作游戏就是1981年任天堂推出的街机游戏《大金刚》。这款游戏中马里奥第一次真正登场。不过当时马里奥的形象还被叫做Jumpman。

■第一款3D平台动作游戏

1990年上市的《Alpha Waves》是世界上第一款真正的3D平台游戏。不过以今天的眼光看来这款游戏的实验性远大于游戏性。

■在日本最成功的西方开发者制作的游戏

由顽皮狗工作室推出的《古惑狼》系列游戏在日本一共卖出了450万份，尽管销量数字不大，不过你可以看出西方游戏工作室想在日本的游戏市场上取得成功的难度有多高。

系列（同类型）作品最多的游戏品牌

目前单个系列包含游戏作品（同一类型游戏）最多的是Capcom公司的“**《洛克人》系列**”。这个经典的机器人角色由稻船敬二设计。除了17款传统的《洛克人》游戏外，还包括11款《洛克人X》游戏、4款《洛克人zero》游戏以及2款《洛克人ZX》游戏，3款《洛克人传奇》游戏、6款《洛克人战斗网络》游戏以及3款《流星洛克人》游戏。合计全系列有46款动作游戏。而2008年推出的《洛克人9》更是为这个系列的玩家带来了一股浓浓的复古味道。





■洛克人

体育

最畅销的极限运动游戏

在"《托尼·霍克滑板》系列"的首作大获成功之后，没有人会怀疑续作会继续成功。然而《托尼·霍克专业滑板2》的销量仅仅在美国就卖出了超过200万份，这对于一向小众的极限运动游戏来说已经是一个疯狂的记录，让其他的游戏几乎没有可能超越它们。由于前两款游戏的成功，这个系列已经拥有了大量的粉丝，这也保证了系列长盛不衰的趋势。从1999年初次推出至今这个游戏系列已经推出了12款游戏。



■托尼·霍克滑板

小资料 DATA

■第一款篮球游戏

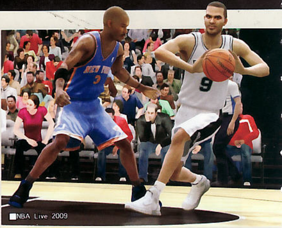
这款游戏的名字出奇的简洁就叫做《篮球》，制作者显然没有意识到后来会推出这么多品牌的篮球游戏。这款在1978年在雅达利2600上推出的游戏是以简单的1对1的方式进行比赛的，全场比赛时间只有4分钟。

最畅销的网球游戏

让人意想不到的是世界上最畅销的网球游戏并不是那些标榜真实的作品，反倒是虚拟游戏角色马里奥担纲主角的《马里奥网球》成为了游戏市场上最受欢迎的作品。在2000年登陆N64平台的该游戏在全世界一共卖出了超过230万套，绝对是当之无愧的网球类游戏销量王。

趣闻 TRIVIA

世界上的第一款体育类游戏《Pong》是一款乒乓球题材的街机游戏。在1972年雅达利公司将这个游戏机台推向了酒吧和游乐场，当年就取得了惊人的销量——190000台。



■NBA Live 2009

最长寿的篮球游戏系列

《NBA Live》是目前世界上历史最长的篮球游戏系列。系列的第一款游戏《NBA Live 95》在1994年正式登场。发展至今这个系列已经有了15年的历史。每年一部的推出频率也让这个系列成为了世界上推出作品最多的篮球游戏系列。

第一款倾斜视角的足球游戏

或许从《WE》起家的玩家们已经把足球游戏中倾斜的体育场视角当成是理所当然的事。不过早期的足球游戏其实五花八门什么视角都有。最早采用倾斜视角的足球游戏是1980在雅达利2600上登场的《International Soccer》。这直接影响到了像《FIFA》以及《WE》这样的后继游戏系列。

竞速

游戏数量最多的赛车游戏系列

始创于1995年的《极品飞车》是目前最多产的赛车游戏系列。到目前为止已经推出了18款各具特色的游戏。

赛车游戏中的最高时速

在2007年的5月4日一位叫做Moretti的玩家在Youtube上贴出了自己的游戏视频。他在《极品飞车 卡本峡谷》中竟然开出了682km/h的恐怖速度。这一时速是目前所有竞速游戏中最快的。这位玩家是在操作一辆福特GT赛车在漂移中使用喷射加速而得到的，也就意味着这辆车当时的速度已经和普通的飞机没什么差别了！

历史最长的竞速游戏

"《试驾》系列"是目前为止历史最长的竞速游戏。最早在1987年就已经推出了第一款游戏，一直到2006年的《无限试驾》，这一系列已经有22年的悠久历史。

第一款带有力反馈的竞速游戏

《Hard Drivin'》原本是雅达利制作的一款模拟驾驶系统。最终在1988年以街机的形式登场。这款游戏的框体内设一个马达，可以驱动方向盘来模拟行驶过程中车胎对于驾驶员的力反馈。

可驾驶车辆最多的竞速游戏

根据统计在《GT赛车4》中可驾驶的车辆已经达到了721辆90个不同的款式。

最复杂的赛车建模

目前世界上最复杂的赛车建模并不来自于"《GT赛车》系列"而是来自于《PGR4》(世界街头赛车4)。这款游戏中每一辆车都是由大约70000到100000个多边形著称的。而这其中光是车辆内构用去的多边形数量就占去了接近总量的一半。可见这款游戏对于真车的超高还原度。

第一款主视角赛车游戏

世界上首款主视角赛车游戏《Night Driver》其实非常简陋，这款1976年的街机游戏要求玩家驾驶赛车在夜间行驶，不能撞到路边上。尽管赛道是由简单的图形组成的，但是赛车车框本身却是在屏幕上贴的彩色图片！



■《PGR4》(世界街头赛车4)的赛车细节极为丰富。

角色扮演

拥有 NPC 最多的角色扮演游戏

NPC（玩家不可操作的角色）在角色扮演游戏中有着非常重要的地位，无论是探听情报还是推动剧情，在游戏中和 NPC 进行交流是最能给玩家带来代入感的互动方式。虽然他们是如此重要，但是像**《上古卷轴 匕首雨》**这样在整个游戏世界里大手笔地散布了多达 75000 个 NPC 的游戏实属少见，可以说这款游戏拥有着梦幻的 NPC 阵容。《匕首雨》中一共有 15000 个不同的地点，平均每个地点都有 5 个 NPC。

制作预算最高的角色扮演游戏

世嘉公司为 DC 量身打造的**《莎木》**迄今为止都是预算费用最高的角色扮演游戏。当时世嘉为这个大规模游戏计划不惜血本地报出了 7 千万美元的制作金费。尽管《莎木》的游戏素质的确很高，但是和它投入的大量资金来比，还是不能令人满意。而去年的《无间战神》三部曲也曾经爆出过更夸张的 8 千万制作预算的宏伟计划，但是根据系列第一款上市后反应平平的状况，可能这个预算很快就只会变成一纸空谈吧。

第一款引发法律变更的角色扮演游戏

当美国伊利诺伊的一位叫做 Alex Edward 的玩家想在**《最终幻想 XI》**中删除自己的账号时，不幸地发现这款游戏压根就没有提供这样的功能。于是他将此事告诉了自己的父母，结果他的父母又转告了担任该州代表的朋友。最后竟然导致了该州的一项全新的法案出炉。要求所有的网络游戏服务都必须提供删除账号服务。

日本最畅销的游戏主题曲

由迪士尼和 SE 合作推出的《王国之心》不仅游戏热卖，连主题曲**《光》**也成为了畅销单曲。这首由宇多田光演唱的专辑至今一共卖出了 598000 份拷贝。其中的 270370 张是在专辑上市的第一周卖出的。



□莎木



□薄暮传说

在日本销售速度最快的 X360 游戏

对于日本这样的角色扮演游戏大国，其他类型的游戏当然很难创下该项记录。去年由 NBGI 制作推出的 X360 独占游戏**《薄暮传说》**仅仅在首周就卖出了 108000 份，这款游戏不仅自己卖得很快，也连带地带动了在日本毫无优势的 X360 主机的热卖。据统计，当周 X360 在日本的销量上升了 310%，甚至将 PS3 和 PS2 同期的总销量都甩在了后面。

小资料 DATA

■世界上的第一款角色扮演游戏

1974 年南伊利诺伊大学开发了世界上头一款角色扮演游戏《dnd》（龙与地下城），不过这仍是一款纯粹文字的游戏。

音乐

最受学校欢迎的电子游戏

2006 年 1 月份美国西弗吉尼亚州的教育部门宣布将在整个州的 765 所学校中把**《热舞革命》**作为课外活动计划的一部分。而这个政策实行之后，很多美国各地的政府都开始将《热舞革命》引入校园。目前全美至少有 10 个州的上千所学校已经让《热舞革命》成为了学生们的课余活动计划。预计在 10 年内，美国将会有超过 1500 所学校接纳这一新的娱乐方式。

最长时间的一次《热舞革命》马拉松

你知道什么是《热舞革命》马拉松么，到底世界上最强的玩家可以连续游戏多久呢？在 2006 年的 9 月 3 日，美国威斯康辛州的 Airy Peterson 在专业游戏机构的监督下居然连续跳了 **13 小时 9 分 40 秒**。他所使用的游戏版本是《热舞革命 终极》。根据比赛的规定，每一个小时，参赛者可以休息 5 分钟，你也可以累积休息时间但不能超过两个小时。在开始的 5 个小时里，游戏的难度被设定为“简单”，5 小时后难度变更为“标准”，10 小时后难度再次被改为“困难”。

世界上最小的跳舞毯

世界上最小的跳舞毯是 Venom 公司生产的 **Mini Dance Mat**。这款产品可以让玩家们用手指而不是用脚来玩《热舞革命》。它的尺寸非常小，宽 10 厘米，长 11.5 厘米。重量仅仅为 20 克。恐怕也算是世界上第一款掌上型跳舞毯了。

世界上第一款节奏游戏

1996 年上市的**《啪啦啪啦啪》（PaRappa the Rapper）**是公认的第一款节奏游戏。玩家需要扮演一只卡通狗来进行 Rap 演唱和舞蹈。玩家需要按照提示的节奏按键。这款游戏后来被移植到了 PSP 平台上。

消耗热量最多的音乐游戏

在**“《热舞革命》系列”**中几乎每一款游戏都有着一个计算模式会显示玩家在游戏过程中消耗的卡路里数。根据相关机构的统计，一个 68 公斤的人在玩每首歌的时候会消耗掉大约 16 卡路里热量。每小时将会消耗 640 卡路里的热量。而正常的慢跑运动一小时消耗的热量也只有 501 卡路里。玩《Wii Sports》一小时所消耗的热量大概是 560 卡路里。所以相比来说玩《热舞革命》可算是最有效的消耗热量的方法，也是最健康的游戏方式。



□《啪啦啪啦啪》（PaRappa the Rapper）的可爱主角。

WORLD RECORDS OF VIDEO GAMES

“牛”游戏



横行霸道

客串明星最多的电子游戏系列



“《横行霸道》系列”一向以请来各路明星作配音为特色。这为游戏增加了不少电影的感觉，其中包括出演过《黑客帝国》的乔 · 潘托里亚诺、出演过《神秘岛》的凯尔 · 麦克拉克伦、出演过《好家伙》的雷 · 利奥塔以及出演过《不羁夜》的伯特 · 雷诺兹等众多明星。而著名黑人影星萨缪尔 · 杰克逊更是因为在《横行霸道 圣安德雷斯》中为腐败的坏警官 Tenpenny 配音而大受好评，曾经在 2004 年度的 Spike 电视游戏颁奖礼中获得最佳男演员演出奖。



塞尔达传说 时之笛

有史以来媒体评价最高的游戏

相信应该不少玩家都知道，《**塞尔达传说 时之笛**》是当年被日本游戏《FAMI 通》杂志评为 40 分的满分游戏。事实上不仅如此，即便今天查看 Gameranking.com 和 Metacritic.com 两大专门收集媒体评分的网站，你会发现这款游戏至今仍然稳坐在媒体评价最高的王座上。它分别得到了两个网站 97.7% 和 99% 的高评。并且该游戏也是“《塞尔达传说》系列”销量最高的一款，共卖出了 760 万套。

使命召唤 4

在线人数最多的游戏

从 2008 年 1 月 21 日开始，根据官方的用户统计，《**使命召唤 4**》已经成为了 X360 上最多人玩的在线游戏。仅仅是 X360 版平均每天就有超过 130 万人同时在线。即便是《光环 3》也只能甘居次位。该游戏的 PS3 版和 PC 版在线人数每天也超过 800 万人。

战争机器

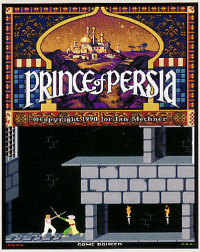
销售量最高的 X360 原创游戏

从 2006 年 12 月 15 日一开卖，《**战争机器**》就开始热卖。它是当年中销售速度最快的次世代游戏，也是 X360 平台迄今为止销售速度最快的原创游戏。尽管大多数的发行商都对于原创游戏态度审慎，但是这款游戏仅仅前六周就卖出了超过 200 万份的佳绩。甚至是在日本市场也受到了惊人的欢迎，成为了第一款得以进入排行榜前十名的 X360 游戏。

波斯王子

最早使用动作捕捉技术的游戏

现在我们可以在《鬼武者》或是《天剑》这样的动作游戏中体验到动作捕捉的妙处，甚至我们对这个技术已经习以为常。但如果将时间拨回到 1989 年，对于第一次采用真人动作捕捉的《**波斯王子**》来说真可谓是极为前卫的技术手段。当时游戏设计师兼程序员 Jordan Mechner 用最早期的动作捕捉技术，先拍下兄弟 David 表演各种王子动作的影像，然后再逐帧地捕捉来制作出真实流畅而且可信的角色动作。



大金刚

首款使用过场动画的游戏

在这个游戏电影化表现越来越明显的时代，说起过场动画你或许会想起《最终幻想》、《潜龙谍影》这些响亮的名字。不过你可能没有想到，即便是过场动画这一表现形式也是由宫本茂首先制作出来的。1981 年推出的初代《**大金刚**》中第一次用视觉化的方式描绘了故事的开头和结尾，为玩家讲述了一个完整的故事。尽管大金刚掳走 Jumpman 女友的老套路被后来的无数游戏模仿，但是今天看来这第一次的尝试无疑弥足珍贵。

收集物品数量最多的平台动作游戏

1999 年由英国制作商 RARE 所推出的《**大金刚 64**》无意中创造了历史上平台动作游戏最多的可收集道具这一纪录，并且至今没有后来者可以打破它。总数高达 3821 件的道具中包括 201 个金香蕉、3500 个彩色香蕉、40 个香蕉奖牌、20 个香蕉精灵、40 张蓝图、8 个 BOSS 之钥，10 个战斗王冠，1 枚任天堂硬币以及一枚 Rareware 硬币。想要收集齐它们当然难度也非常之高。

古墓丽影

真人代言人最多的游戏系列

从 1996 年劳拉 · 克劳馥特第一次出现在游戏中的时候起 Eidos 公司就开始有意的为这款游戏的女主角寻找真人替身。一直到最新的一代游戏为止，先后有 9 位女演员曾经担任过劳拉，显然游戏迷们也非常买账。这一做法也让劳拉成为了虚拟世界中最知名的女性明星角色。最新一届的劳拉是来自英国的女演员 Karima Adebibe。



超级马里奥兄弟

有史以来销量最高的电子游戏（包括捆绑销售）

任天堂公司于1985年在FC上推出的这款游戏迄今为止已经在全球范围卖出了4020万份拷贝。销量超过排行榜上第二的GB版《俄罗斯方块》1000万份。这个傲视群雄的恐怖销量包括了当年和FC主机捆绑销售的数量。

出镜率最高的电子游戏角色

水管工**马里奥**在1982年时被宫本茂在日本京都创造了出来。至今为之这位大叔已经出现在116款不同的游戏当中（不包括复刻版）他最疯狂的出场记录是在2005年一年里就出现在13款全新的游戏当中。

第一款被改编成电影的电子游戏

1993年上映的《**超级马里奥兄弟**》电影由英国演员Bob Hoskins以及哥伦比亚裔演员John Leguizamo共同演出。这也开创了电子游戏改编电影的新路，尽管在当年并没有取得商业上的较大成功，不过却成为了不少马里奥迷心中的经典。

最终幻想

系列作品最多的角色扮演游戏

Square-Enix的角色扮演品牌《**最终幻想**》从1987年创立至今已经推出过45款系列游戏。目前为止已经推出的正统作品一共有12款，现在新作《最终幻想 XIII》正在制作当中。其余的作品中包括7款加强版游戏以及32款采用了《最终幻想》的角色、世界观而推出的支线作品。

单日销量最高的家用机角色扮演游戏

尽管《勇者斗恶龙》在日本被称为国民级的角色扮演游戏，但是单日销量王的记录却是由《最终幻想》保持的。2001年7月19日上市的《**最终幻想 X**》在日本市场上当天就卖出了1455730份拷贝。以目前的情况看来，即便是《最终幻想 XIII》推出也很难保证能超越这一记录。

勇者斗恶龙

日本销售速度最快的游戏

《**勇者斗恶龙 VII**》在2004年上市的一周之内就在日本市场上创造了超过300万份的惊人销量，几乎占了总销量的绝大部分。同时它也是日本市场上销量最多的PS2游戏。迄今为止它的总销量超过了360万套。

第一场电子游戏音乐会

1987年8月20日，一场被称为“**Family Classic Concert**”的音乐会在三得利音乐厅举办，由东京管弦乐团演奏。这是历史上第一款现场表演的游戏音乐会，并且大获成功。这场音乐会由《勇者斗恶龙》的官方作曲者椙山浩一指挥。而表演的作品也主要取材于《勇者斗恶龙》的最初两作。

吃豆人

最大规模的《吃豆人》游戏

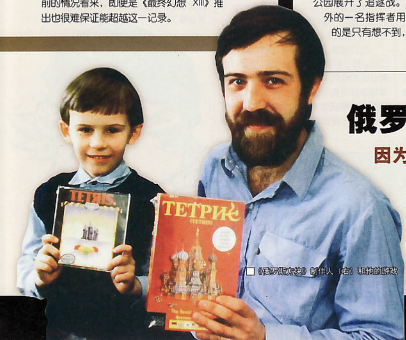
2004年一群来自纽约大学的学生组织了一场《**Pac-Manhattan**》的活动。可以说是一场真人版的《吃豆人》游戏。其中一位学生穿着吃豆人的衣服，而另外四个人分别穿着幽灵的衣服，在华盛顿广场公园展开了追逐战。每名学生都会和场外的一名指挥者用手机保持联系，真的是只有想不到，没有做不到。

最成功的投币游戏

从1981年到1987年，一共有293822台《**吃豆人**》街机被安装在世界各地。这个由Namco推出的街机游戏在制作时一共有8个人参与制作，总共花了15个月完成制作。据统计在20年中玩过这款游戏的人已经超过了1亿人。



《Pac-Manhattan》的官方网站截图



《俄罗斯方块》制作人（右）和他的游戏

俄罗斯方块

因为玩游戏被判刑最久的人

2002年的9月份，英国人**Faiz Chopdat**因为在飞机上用手机玩《俄罗斯方块》而被判刑入狱4个月。罪名是干扰飞行安全。机组的成员两次对于Faiz进行过警告，但是显然这位老兄因为过于着迷坚持不愿关闭手机。于是飞机刚在曼彻斯特着陆立刻就有警方的人员带走了这个不走运的玩家。

移植次数最多的游戏

想必大家对这个已经深有感触，如今随便找台手机，里面就可能就有《**俄罗斯方块**》。1985年Alexey Pajitnov创造出了《俄罗斯方块》之后，据统计这款游戏目前已经登陆了超过55种不同的平台。

白騎士物語 古の鼓動

REVIEWED BY | 纱迦　游戏时间 200 小时以上　热血推荐



白骑士物语 古之鼓动	SCEJ	角色扮演
PS3	白骑士物语 古の鼓动	日版
	2008年12月25日　4人在线	7800日元
	对应周边未定	推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 25 满分 30

这个游戏在中国能受到欢迎，得感谢索尼和《怪物猎人》。

单机部分缺点总结

本人单机花了 27 小时通关，这个成绩算是慢的，听说手脚麻利的人只要 20 个小时就能搞定收工、开始网游。不过尽管如此，27 小时这个时间段，和我的在线时间相比，还不到 1/8。因此现在我突然回过头来给单机做总结时，花了很长时间来思索。

这游戏单机部分的最大缺点，就是故事没说完。目前摆在我们面前的这个结局，那能叫结局么？这期杂志的光盘里收录有剧情影像，大家可以自行评价。当然人家 Level-5 早就说过了，这只是三部曲的第一部。照这个游戏的内容丰富度，估计第二部出的时候，第一部的白金奖杯还没拿到呢。

如果抛开结局（我们姑且还将其称之为结局）不算，那么单机部分的最大缺点，就是自创角色没有任何戏份。自创角色是玩家自己创建的虚拟形象，在线部分玩家就是用这个虚拟形象进行游戏，而自创角色也能参与单机的部分。这本来是一个很好的互动点子，不过 Level-5 居然让自创角色在整个单机部分没有一句台词，这完全称不上是互动，反而让人觉得极其古怪。

除了以上两点之外，单机部分还有很多缺点，比如同样的 AI 问题、战斗方式的单调、连续技的实用性等等，不过如果你决心开始网络之旅的话，那么这些缺点统统都不是问题。人与人的合作是最高明的 AI 都无法比拟的，而在线部分强调团队合作的设定也让战斗变得更有策略性和趣味性，Level-5 用这种方法巧妙地弥补了单机部分的严重不足。由于 PS3 的网络免费，因此将游戏通关的人几乎都会去尝试网络部分，真正投入到游戏中的玩家现在都忙着刷怪，哪有时间回过头来指责单机部分的某个地方做得不好呢？

高自由度的在线部分

没玩到游戏前，总担心游戏会在职业和级别上有严格限制，这样一来的话如果初期选择错误，除了重玩就没有别的办法了。

不过实际游戏中发现没有这种担心是多余的。游戏虽然有所谓的职业设定，但是玩家却可以自由选择。如果选择错误的话，把级别升到最高后可以选择转生，转生后就可以重新选择职业，同时还附送多余的技能点数。而游戏练级也没有难度，工会级别越高就越容易练级，GR 10 练级的话大概 3 个小时就从转生后的 35 级练到 50 级满。正因为转职和练级如此简单，所谓的职业平衡性不好这一问题就可以忽视掉了。

游戏的收集合成要素也做得异常丰富。玩家的合成等级提升后，就可以制作更多的武具，而每提升一次合成等级，新增加的东西都会让完美主义者倒吸一口凉气。要素的丰富，也代表玩家的选择更多。再加上武具都能强化各种属性，使得玩家可以同时配套 N 套装备来应付不同的敌人。当然装备越多，你所花的时间也越多。

工会等级则是最重要的因素。工会等级上来了，才能装备更好的武具。高等级下获得的素材更加珍稀，而低等级下的珍稀素材在高等级时就会变成大路货。工会等级称得上是比其他任何要素都要重要，因此游戏中能够最快提升工会等级的红巨人就成了所有玩家的必修课。GR 1～6，打红巨人升工会等级最快，不打到红巨人他妈都认不出来就不算毕业。等到了 GR 7，玩家好容易喘口气了，天文数字般的工会经验值摆在面前。怎么办？当然接着是打红巨人升级版了！2009 年一开年，本年度最悲情敌人就已经确定了——红巨人！

不会结束的RPG

任务开始后，转身，屋子旁边有两个木箱，一个是水晶点，一个是矿石点。挖完回走到草地，有一个虫点。之后从屋后绕上山，有一个花点。采完下山前进，前方有小矮人出没，有时两个，有时三个，偶尔会变成蜜蜂……

这是本人对某任务地图的记忆，相信玩过游戏的人光看这段干巴巴的描述就能知道这是哪个任务。回顾我的游戏史，如果要比地图的熟悉度，我相信《白骑士物语 古之鼓动》不是第一，也是第二。这也是没有办法的事，因为在线任务的地图其实只有十张（不过每张地图够大）。假设玩家要玩上 100 个小时，平均一个地图要走 10 小时，因此玩这个游戏的人对地图的熟悉度都已经到了烂熟于心的地步。

任务种类要相对多一点，有 19 种，每种有 2～3 个难度。不过这个数量对于庞大的在线时间来说显然还是不够的。可以说，这个游戏的在线部分赶工痕迹——或者说是简陋程度——是比较明显的。为了让玩家不至于很快地厌倦游戏，Level-5 的对策就是三招：一、设计丰富的收集与合成要素；二、降低珍稀素材的出现几率；三、不定期提供追加下载任务。

这三招里，最让人受不了的当然是第二招。除了召雷石、光る金の块、赤炎石这些公认的低几率掉落物，每个玩家在这个游戏里都还有无数的怨念物，偏偏这些怨念物在其他玩家手里又变成量产了。觉得自己拣了便宜的玩家没事偷着乐，赶着合成了新的武具，顺便还换了职业，殊不知这又落入了设计者的圈套中。如此一来只会让自己越陷越深，需要的怨念物也越来越多。好在 Level-5 还算是从善如流，目前已经对部分素材的几率进行了调整，还表示会进行更多的改善，追加任务在一个月内也更新了 4 个，难怪 Level-5 把本作定义为“不会结束的 RPG”。

其实目前这个模式，Level-5 不能从网络经营中赚到钱，完全没必要把玩家瘾得太死。个人感觉 Level-5 不如让大家早点圆满了散伙，一个游戏能让人玩上 200 个小时已经超值了。

总的来说，本作是一款优点和缺点都比较明显的游戏。本作少有地在家用机的角色扮演游戏中加入了大量网络成分，网络成分从目前看来还比较简陋，但依然吸引了大量玩家前来体验，这也为续作打下了坚实的基础。

本作其实并不适合中国国情，单是无法语音聊天以及输入中文这两点就足以让中国玩家打退堂鼓了。这个游戏在中国能受到欢迎，得感谢索尼和《怪物猎人》。索尼培养了一大批忠实索饭，而 PS3 上正缺少日式角色扮演游戏，因此本作成为了去年年末很多人的惟一选择。而《怪物猎人》在中国的大行其道，使得很多玩家适应了这种刷怪打宝的模式，有了《怪物猎人》上千小时的经历，在本作上花两百小时自然也没有问题。本作还算不上是 MMORPG，也算不上是完全的网游，如果真变成那样的话，恐怕反而没有这么多人来追捧了。





▲合成兽（见图）和魔成兽的追加满足了很多人的愿望。



▲新增加的双手剑。不过怎么看都像是《怪物猎人》里的东西。



REVIEWED BY | 火云

游戏时间 50 小时以上



黄金眼评分 **21** 满分 30

“本作副标题中好‘ZERO’不光是向系列原点的致敬，还有要让玩家重新认识本作的意义”

梦幻之星ZERO	SEGA	动作角色扮演
NDS ファンタシースターゼロ		日版
2008年12月25日	1～4人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

转变风格

PSP平台上的《梦幻之星 携带版》的大卖对SEGA来说也许是意料之外的惊喜，这部系列登陆掌机的试水之作其实并没有针对掌机的特性做出质的改变，大部分设定以及系统方面还是沿袭了家用机以及PC版。也许是这样的构架反而适合在掌机这种随时能够拿得起放得下，并且可以轻易找到共同冒险的玩伴的机种，而玩家们也更容易接受需要通过联机才能完全体验到游戏乐趣的作品，有了“《怪物猎人 携带版》系列”大红大紫的先例，《梦幻之星 携带版》能够获得成功也不奇怪。

开发成本小，收益却让人满意，正因为在PSP上吃到了甜头，SEGA更加坚定了这个系列走掌机路线的方针：将其放在装机量更大的NDS并且对游戏做出大刀阔斧地改革。于是《梦幻之星ZERO》便在2008年的年底与玩家见面了。特殊的操作方法和双屏显示方式是让老玩家重新认识本作最好的机会，与PSP版相比本作在系统上的调整不可谓不大，针对NDS双屏的特性而衍生出的“动作面板”系统可以让玩家在战斗之前给动作面板上设置攻击以及回复技能，甚至是快捷道具的使用等也可以直接设置到面板上。在战斗中只要按下面板相对应的按键即可发动技能，这么一来即解决了掌机按键相对于家用机和PC平台的不足，又让战斗的流畅度保持了一定水准。不过，一次最多只能设置6种动作在动作面板上，胡乱往上面安没用的技能对战斗显然是不利的，玩家需要根据自己职业的特性给动作面板做合理的配置，战士系的职业就需要在副面板上安置回复系的药品备用，千万别指望单机时队友能给你帮上你什么忙。

画面风格上的改变是显而易见的，虽然依旧继承了系列幻想科幻风格的世界观设定，但是本作从人设到人物以及场景的建模等都偏向卡通风，这么做多半是出于NDS玩家人群的年龄层所考虑的，想要让系列发扬光大，最重要的就是要吸引新玩家人群的加入。与PSP相比本作拥有着更加完整的剧情，根据玩家选择种族的不同，游戏的剧情与任务的顺序也会略有不同，插入的动画也算是诚意十足，可惜的是本作的语音数量较少，声优癖们可能要失望了。

零式回归

通常被冠以“0”的作品都有回归原点的意思，本作副标题中“ZERO”不光是向系列原点的致敬，还有要让玩家重新认识本作的意义。从恢复系列大人气的玛古到通关后永恒之塔的挑战，本作一方面以清新的风格拉拢新玩家，一面又利用系列受欢迎的元素防止老玩家的流失。抛下PSP版战斗时炫目的效果使得本作的战斗更加直观，也从一定程度上抑制了游戏的拖慢（虽然本作战斗时也有稍许拖慢）。

不得不提的一点就是游戏对触控屏的利用，即时涂鸦功能让掌机玩家们远距离联机时的交流不再止步于游戏中人物做出几个动作或缓慢地打出只言片语。随意在下屏涂上几笔就能直接反应在其他玩家的战斗画面中，相信会有许多玩家在战斗时会对此乐此不疲而耽误了打怪。玩家还能够保存其他玩家发送的涂鸦并且转发，而且官方也推出了大量涂鸦供玩家下载，联机游戏的原点就在于交流，战场变成了玩家交流的聊天室，这一点是值得肯定的。

SEGA的如意算盘打得啪啪响，但是本作在销量上却没给这个老牌公司长脸，虽然本作的销量与以往系列相比没有什么差距，但是显然与SEGA所希望的有一定差距。为什么焕然一新的《梦幻之星ZERO》反而没有《梦幻之星 携带版》卖得多呢？这其中的原因之一就和NDS的玩家人群有关，相比之下拥有PSP的玩家也许更容易接受这种依靠联机刷怪刷装备的游戏方式，把“《怪物猎人》系列”搬到NDS上也未必见得能够复制同样的成功，就像“《口袋妖怪》系列”永远都是任天堂掌机的奇迹一样，通常情况下奇迹都是难以复制的。

继续回归

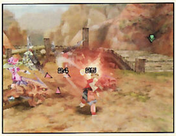
为了解决掌机按键上的捉襟见肘，游戏在操作上使用了不少组合键，不过这些组合键操作起来并不是那么顺手，比如在PSP上使用十字键就可以完成的转动视点，在本作中就需要变得非常麻烦，一边战斗一边转动视点更是难上加难。视点回中的速度过快也是一个问题，回中之后经常会让人一时找不到北……单个场景过小使得迷宫被分割成了太多个区域，使得战斗的连贯性上得不到保证。场景过于单调也许会玩家在后期无尽的刷怪过程中感到无聊。虽然本作还存在许多这样那样的问题，但是SEGA求变的决心还是让人感动的，如果这些问题能够在续作中得以解决，那么NDS上的“怪物猎人”也就为时不远了。



▲联机无疑是本作的重中之重，游戏推出后官方也积极地提供了许多任务供玩家下载。


▲即时涂鸦可以让玩家在战斗之余享受交流的乐趣，各种各样的涂鸦也成了玩家炫耀的资本。


▲基地进一步简化，不过必要的基础设施还是一应俱全。


▲本作的连击系统做出了一定修正，高连击可以为技能和必杀技的威力进行加成。

影漫搜查线

电影 MOVIE　漫画 COMIC　动画 ANIME　剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

开学总动员 校园动画大搜查

文 九兵卫

春节过去了意味着寒假也即将结束，在短时间的休整之后，相信很多玩家也要迎来新学期的学习生活。新年新气象，在校园中发生的故事永远是最珍贵的回忆。这期的“影漫搜查线”就给大家带来今年来一些值得一看的校园动画，各位如果还有时间的就赶紧趁着开学前补上吧！



今年的春节期间我可谓是收成颇丰，不仅把一直在追的几部美剧都看了，还增加了三部新剧要追，这么一算，差不多就是同时关注九部剧集，看来假期结束后必须为了时间的安排有所取舍了……说到假期结束，本期九兵卫也为所有仍在上学的读者们带来了关于校园题材的动画推荐，希望大家喜欢！

高中组

喧嚣学园

制作 STUDIO COMET　**声优** 小清水亚美、高桥广树、能登麻美子、堀江由衣、清水香里



点评 本作原名“School Rumble”，也被译为《校园迷糊大王》，是由连载于讲谈社《周刊少年Magazine》的喜剧校园漫画改编而来。两位笑料不断的主角：外表为不良少年、陷入暗恋泥沼后始终不敢告白的播磨拳儿以及个性天真可爱却对感情问题出奇迟钝的少女冢本天满相遇在校园中，由此给我们带来了爆笑连篇的故事。TV版最初放送的“一学期”于2004年10月开始上映，2005年的两集OVA之后则紧接是次年春天播出的TV版“二学期”，最新“三学期”尽管只是随漫画21卷和22卷一并发售的两集OAD（Original Animation Disc），但毕竟有FANS的强烈支持，相信后续的制作计划也会陆续展开。



入学提示 青春就是要天马行空、敢想敢做，虽然接踵而来的事情有时会搞得我们的校园生活天旋地转、迷迷糊糊，但鼓起勇气将心中的话传达给对方也是非常重要的！

ToHeart2

制作 Aquaplus　**声优** 落合佑里香、伊藤静、生天目仁美、小野凉子、福山润



点评 熟悉动漫的玩家应该都知道《ToHeart2》，这部堪称经典的校园恋爱动画，最成功之处并不是甘露树以及みつみ美里精美的原画设定，而是在于对剧中各种女性角色形象的成功塑造。在平和的校园生活中，主人公河野贵明身边的每一个女生都有着鲜明生动的独特个性。虽然有人会说这样的泛后宫片没有的太多内涵，剧情也没有太大波澜，但正如片名一样，生活中点点滴滴的细微之处深深打动观看过本片的每一个人的心。除了总长14话的TV版之外，本作随后推出的OVA也有不少，FANS在观看时千万不要漏过了。

入学提示 当春天的第一抹绿色伴随着温暖的阳光踏进校园的大门，我们便已经学会试着用心去体会那份平实的感动，一切都在不知不觉中悄悄地发生着变化……



白虎

制作 日本动画　**声优** 折笠富美子、根谷美智子、落合佑里香、平野绫、桑岛法子



点评 年初完结的《白虎》是去年的一部10月新番，也是据同名校园喜剧漫画改编而来。上下山虎子、伊井冢龙姬、早乙女雀以及能乃村步这四名主角的性格差别极大，偶然的相遇竟让她们成为了整天黏在一起的朋友，每个人之间的摩擦倒也使得刚刚开始的高中生活笑声不断。不过有点遗憾的是本作的作画偶尔有些不尽人意，人物面部的有时会出现变形的情况。还好动画本身既不走细腻路线也不打华丽人设牌，关键在于搞笑的剧情。另外，本作的声优阵容是一个吸引人的亮点，尤其是给能乃村步配音的平野绫，更是很多人选择这部动画的最大理由，团长迷也不要错过作为片尾曲使用的新单曲了。

入学提示 能够整天混在一起的死党是校园中的每一个人最需要的，即使对于平时看似文静女生们也不例外，因为死党可以点亮我们的生活，共同分享快乐。



初中组

侦探学园Q

制作 Studio Pierrot　**声优** 绪方惠美、桑岛法子、雪野五月、三木真一郎、川上朋子



点评 初中组的势力相较高中明显要单薄不少，这部少年侦探动画《侦探学园Q》是由曾给我们带来《金田一少年事件簿》作者天树征丸创作的同名漫画改编而成，在同类的推理题材动画中算是不可错过的佳作。之所以这么说，是因为本作虽然以校园为背景，但是人物与案件的关联度却联系得非常紧密，主角们的身世之谜以及幕后黑手——名为“冥王星”的神秘组织都会穿插在侦破犯罪案件的过程中，这让FANS看得非常过瘾。本作于2007年还被改编成了同名日剧，由神木隆之介、志田未来以及要润等人主演，也很值得一看。



入学提示 事实证明，在校园中除了学习必要的知识，我们还可以进行很多课余活动，既能健脑又能锻炼身体，还能接触到新的人和事，何乐而不为呢？

小学组

今天的5年2班

制作 XEBEC　**声优** 小林优、下田麻美、MAKO、明坂聪美、阿澄佳奈



点评 和以恋爱为主打牌的高中校园故事不同，小学生校园生活的主题要更为鬼灵精怪，《今天的5年2班》就是其中最典型的代表。以小学生的习惯与视点去看平常所发生的事情，即使是比较邪恶的镜头也显得比较萌，毕竟处于什么都好奇、什么都想模仿的成长期的小孩子想法还很天真，经过那一时期的人应该都会被勾起共鸣。与其他的动画稍有不同的是，本作是OVA上映在前TV版在后，OVA的优秀素质得到了很多人认同，TV版由于更换了人设和声优阵容，所以一度引起了FANS的不满。此外，本作和《南家三姐妹》同属樱场小春的漫画改编，所以在轻松与搞笑程度上绝不输于其他作品。



入学提示 以为小学生都是很无邪的那就大错特错了，人小鬼大的小学生有时会做出一些让我们“意想不到”的事情，虽然动机可能很单纯……

特别组 另类"校园"动画推荐

玛丽亚狂热

所属 教会女子专修学校 制作 shaft
声优 小林优、井上麻里奈、真田麻美



点评 主角宫前佳奈子身高173厘米，平时只要被男生触摸一下就会起荨麻疹，是个对美女毫无抵抗力甚至会喷鼻血的百合女。转入已故母亲曾经就职的私立天妃女子学院后，遇到了玲珑可爱的只堂鞠也，本以为找到了自己的真命天"女"、就此可以开始幸福的高中生活，可想不到眼前的这位校前理事长之孙只堂鞠也竟然是男扮女装的伪娘，麻烦一个一个地出现了……尽管取材看似是很腐，但本作还倾向于诙谐与搞笑的风格，主角不厌其烦的吐槽以及时不时出现的Q版的人物形象让人喷饭。总而言之，这部校园动画在今年的1月新番中还是很抢眼的，擅长的塑造热血少年形象的小林优在本片中一人饰演男女两种声线，也非常有看点。

入学提示 要进入教会女子专修学校，保持一颗纯洁的心灵是很重要的，心怀邪念则极有可能喷血而亡。

寒蝉鸣泣之时

所属 合班授课 制作 Studio Deen 声优 中原麻衣
保志总一郎、雪野五月、田村尤加利、堀江由衣

点评 说它是校园剧可能稍微有点牵强，毕竟雏见泽那几间简单的校舍充其量最多也就是个乡间的私塾。不少人对本作的暴力和血腥持有不小的怀疑，但撇开这一点，本作在剧情的设置上还是非常令人称赞的，通过看似迷信的御社神作祟事件将人性所受到的压抑很好地表现了出来，环境的渲染也把握得非常出色。《寒蝉鸣泣之时 解》则是对前篇的所有故事做出了解释，绵流祭前前后后发生的现象均得到了联系，一切离奇事件的幕后真相也水落石出。新的剧场版《寒蝉鸣泣之时 礼》将于今年于我们见面，FANS可以关注一下。

入学提示 就算年龄不同，坐在同一个课堂内也能成为好友；就算是乡下的学校，课后的社团活动也同样丰富。我们惟一要做的只是抛开怀疑与猜测，真正地去享受校园生活的乐趣。



濑户的花嫁

所属 暴力、爆笑校园 制作 GONZO 声优 桃井晴子
水岛大宙、小野大辅、桑谷夏子、子安武人



点评 之所以将《濑户的花嫁》划归为特别组而非高中组，是因为本作中毫无征兆的暴力行为让主角时时都面临着生命的危险，只有时刻保持警惕才能保证自己的人身安全，这当然已经脱离了正常校园生活的范畴。有一个带着方言的人鱼妻子是很幸运也是很不幸的，若不是主角关键时刻会灵魂脱壳变身为无敌筋肉男"以暴制暴"(汗)，后果将不堪设想……《濑户的花嫁》属于那种能让人看到捧腹不已的作品，风格也很夸张和特别，与其说它是校园剧，倒不如说是无厘头的搞笑活剧要更贴切一些。

入学提示 在校园生活中，使用暴力不行的，但是不会抵抗暴力是万万不行的！这是关乎到生存的基本问题！

电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容与光盘联动

《骑士》 The Horsemen



类型 悬疑、恐怖、剧情

本片的片名取自《圣经·启示录》中提及的"天启四骑士"，暗指人类的四大祸害——战争、瘟疫、饥馑、死亡。影片描写了一名刚刚丧妻的侦探奉命调查一桩连续杀人案，结果发现4名被残杀的人都和章子怡饰演的神秘中国女子有关，本片是华人女星章子怡第一次尝试悬疑题材，极具挑战性，而她所饰演的女性连环杀手应该会带给我们全新的感觉。

上映日期 2009年3月13日（美国）

《幻想世界》 Imagine That

类型 喜剧 上映日期 2009年6月12日（美国）



曾经的喜剧天王艾迪·墨菲又带着他的新作来到了我们面前，不知道这次的故事会在有趣之余带给观众什么全新的感受。本片的主人公是位商业主管，因为缺乏经济头脑所以事业一直在走下坡路，于是六岁的小女儿邀请他一同进入自己幻想出来的世界中，在那里，他可以找到各种灵感解决工作中的问题……

《速度与激情4》 Fast & Furious

上映日期 2009年4月3日（美国） 类型 动作



对所有喜欢飙车或是超级跑车的观众来说，《速度与激情4》都是值得去电影院好好欣赏的大片，这不仅仅是因为范·迪塞尔、保罗·沃克等一干黄金班底自《速度与激情》以来首次聚齐，也不仅仅因为精彩的剧情和美艳的女主角，更是因为充满激情、令人目不暇接的亡命竞速。而且，据我们所知，本片中还会有更多的豪华跑车与更惊险刺激的追逐戏。

《变形金刚2 堕落者的复仇》 Transformers: Revenge of the Fallen

上映日期 2009年6月29日（美国） 类型 动作、科幻

2007年成为最大焦点的电影《变形金刚》最新续作终于在观众的面前揭开了神秘的面纱，这次收录在光盘中先睹为快的预告片是在美国第一体育盛事NFL超级碗决赛间隙播放的预告，也是本片首次公开的预告片，至于全长预告片会在2月13日公开，下期杂志我们将第一时间收录。



近期关注 FOCUSING

Movie 电影 《疯狂的赛车》 Silver Medalist

类型 动作、冒险、喜剧 上映日期 2009年1月20日（中国）

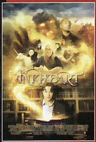


在《疯狂的石头》创下了可喜的口碑之后，宁浩制作的这部新片理所当然地得到了许多人的关注。本片延续了《疯狂的石头》的特点，仍然采取了许多分支线索相交织与频繁的镜头切换，在同一时空下的六条线索与七组不同的人物设置描绘出了一场让人目不暇接的疯狂事件，"黑色幽默"式的故事也依旧充溢着导演强烈的个人色彩，虽然就目前的评价来看影片中有一些"用力过猛"的痕迹，不过对于支持国产电影的观众来说，仍然是值得去电影院观看的作品。



Movie 电影 《墨水心》 Inkheart

类型 奇幻、冒险、剧情 上映日期 2009年1月23日（美国）



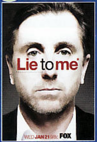
奇幻片一直在市场上占据着一个相当引人注意的地位，虽然近年来该题材的作品素质良莠不齐，不过仍有许多作品值得我们去关注，本片就是其中之一。本片的原作小说也曾在全球范围内一度掀起热潮，它描绘了一个拥有将书中的角色变成现实的能力的父亲，和自己可爱的小女儿生活在一起，他的能力给自己和家庭带来了许多麻烦，来自于某个儿童寓言中的恶魔统治者和他的打手们绑架了他，而他的女儿要和朋友一起救出自己的父亲……本片的主演是曾出演《木乃伊》、《地心游记3D》的布兰登·费舍。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Teleplay 剧集 《千谎百计》 Lie to Me

首播时间 2009年1月21日



根据相关研究表示，普通人每十分钟的谈话中平均会说三个谎言，一般来说除了自己，外人不会轻易发现，但是在福克斯新剧《千谎百计》中的Cal Lightman博士却可以通过分析一个人的脸部、身体、声音和话语来察觉真相。作为一名世界领先的私人侦探专家，他领导着一家名叫"Lightman集团"的私人研究机构，只要政府、FBI、当地警察、法律公司、大型企业乃至于个人在寻找某件事真相的过程中遇到了什么麻烦，Cal Lightman和他的研究小组就会前来帮忙。通过对脸部表情的分析，他可以读懂一个人的感情：从隐藏在心底的憎恶、到性的冲动、再到嫉妒，当一个人不经意地耸肩、搓手、或者扬起下嘴唇，Lightman博士就知道他们在撒谎。但是Lightman也深知，他的科学能力对于他的私人生活来说既是天赐之福，也是诅咒——如果你也有他的这种能力，你会发现你的生活被谎言与欺骗包围。



本剧根据真人真事改编，灵感来源于行为学专家Paul Ekman博士的真实研究，他能够发掘深埋在人类脸部、身体和声音里的线索，然后将犯罪调查中的真实与谎言昭示天下。本剧的制片人Samuel Baum担任过《The Evidence》的编剧和《24》的执行制片，主演Tim Roth在《海上钢琴师》、《落水狗》、《无敌浩克》中有过精彩演出。作为福克斯2009年的首部大戏，本片相当值得一看。

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

一年一度的新春佳节转眼已经过去，不知大家是否度过了一个愉快的假期呢？说来惭愧，每次过完年小九心里都会有种说不出的失落，总觉得好像还没过足瘾、很多想做的事情都没做完似的。不过转念一想，新的一年内有那么多好玩的游戏离自己越来越近、很快就能玩到了，这种失落感也就不怎么明显了，毕竟有期待才有希望嘛！

牛年，大家和“邪魔院”一起加油吧！

东瀛采风

绚烂的花火

花火（はなび），其实不用说大家应该也知道它是烟花的意思，逢年过节（尤其是刚刚过去的春节）的时候我们中国也有燃放烟花图个喜庆和热闹的风俗习惯，不过在日本，重于观赏性的烟花却又另有一番情趣。

日本的烟花种类有很多，这里取其中几种比较有特色给大家先作一下介绍。

线香花火

线香花火是日本夏季最常见也是最具代表性的一种烟花。其燃放方法也很简单，只要引燃涂抹在竹丝或者铁丝尖端的黑色火药，线香花火就会释放出细小且呈放射状的火焰，将它拿在手中挥舞夜晚看起来就仿佛是连成一条的线一样，甚为好看。即使在我们中国国内，线香花火也是一种老少皆宜的玩具烟花。


■线香花火

流星花火

流星花火的原型非常近似于我们平常所见到的爆竹，就是在竹筒或者硬纸筒内部塞满火药、凭借引燃时发生的瞬间爆炸而产生的喷射推动力急速升空。流星花火的尾部一般还会装有一些特殊的稀有金属火药，这样可以让其在空中的飞行轨迹更为明显持久，也更为华丽。

蝙蝠花火

蝙蝠花火属于一种发射类的小型烟花，它没有用于支撑的木柄但是有两只精心扎制而成的纸翼，点燃升空后就像是扑腾着翅膀的发光蝙蝠，蝙蝠花火也因此而得名。

海上花火

作为一个岛屿国家，海上花火自古以来就是日本的一项特色传统。这种远距离的燃放烟花方式除了安全系数高，最大优点就是烟花在空中绽放的美景也会被映照于海面之上，这样可以使获得的视觉享受顿时得到倍增，欣赏起来自然非常震撼。


■海上花火


■夏日祭典中燃放的美丽烟花。

爆炸玉

爆炸玉又叫作爆炸球，是一种将火药填放于不到 1cm 直径内的彩球内的烟花，用力投掷向地面或者被挤压踩踏就会发生爆炸。尽管名字不怎么好听，却很受小孩们的喜爱，其最大的原因就在于可以用于恶作剧之中。此外，爆炸玉在电影拍摄以及交通信号中也偶有使用。

每年的七八月份，日本的全国各地就会举行非常热闹的夏季花火大会。日本有史记载的最早的花火大会是始办于 1733 年的东京都隅田川花火大会，它和每年 8 月份举行的东京湾大华火祭以及神宫外苑花火大会一起被并称为东京的三大花火大会。

不过最后还是要提醒大家一下，烟花固然美丽，但燃放时仍然需要注意安全事项。大名鼎鼎的东京宝冢剧场就曾发生过因在表演中违规使用烟花而引发火灾并导致 3 名剧团演员死亡的悲剧，不得不说是一个较为惨痛的教训。

流行与时尚

情人节，日本的恋人去哪玩？

2 月 14 日就是西方传统的情人节了，日本的恋人在情人节这一天经常到哪些地方，这次就让我们一起去看一下日本的恋爱圣地吧。

伊良湖灯台

爱知县田原市的伊良湖其实并不算“湖”，准确来说应该是一个依傍着太平洋的半封闭海港，1929 年政府由于海上交通的需要而在这里建造了灯塔。由于风景秀美、民俗学者这里的沙滩还被人们笑称为恋爱之路。


■灯塔让情侣们感觉到仿佛站在了爱琴海之畔。

仓敷蒂沃利公园


■蒂沃利公园内象征浪漫的安徒生雕像。

位于冈山县仓敷市的蒂沃利（Tivoli）公园，是根据丹麦著名童话作家汉斯·克里斯蒂安·安徒生笔下的世界所建造出来的公园。自 1997 年正式落成后，它就一直是全日本游览人数仅次于东京迪斯尼的公园，相比商业气息较浓的迪斯尼，具有恬静气质且带有独特的北欧风格的仓敷蒂沃利公园显然更适合情侣们的光顾。


■情人节与玫瑰是密不可分的。

花节纪念公园

花节纪念公园的英文全称为“Flower Festival Commemorative Park”，地处岐阜县可儿市境内。虽然貌不惊人，但收集了 7000 多种来自于世界各地的玫瑰的花节纪念公园却是世界上拥有玫瑰品种数最多的玫瑰园。2005 年，这里还作为爱知世博会的关联景点接待了大量的游客与来宾。

闲聊日语

被淘汰的死语

不管哪种语言，既然是人与人之间用于交流的工具，就都会在发展的过程中不断产生变化，这是不可避免的规律，日语当然也不例外。本期的“闲聊日语”就给大家介绍一下那些被历史淘汰的“死语”。

所谓死语，简而言之就是曾经被使用，但随着时代的变化而逐渐被废止的单句、成语或者惯用句，因此语言学上又被叫做废语。

由于死语形成的原因大都是语言的新旧交替所造成的，所以流行语蜕变而成的死语也非常之多。最典型的像是“ナウ（now）”和“イマ（现今）”，加上后缀“い”被生造为形容词后可以用来表示很时髦很迎合流行的意思，但现在这种说法本身就早已过时；另外像“チョベリグ”则是“超 Very Good”，即非常好的意思；而同样的“チョベリバ”是“超 Very Bad”、非常糟的意思；类似的还有“チョーMM”，日语中是“超マジムカつく”的略写，意思就是说非常令人生气；令一个用到“マジ（真的）”表示程度高的假名发音 M 的死语是“MK5”，全写是“マジで切れる 5 秒前”，意为“即将暴走的 5 秒前”，通常表示一个人忍耐到了极限、已经忍无可忍。

除了这些曾经在年轻人之中比较流行的词语之外，还有一些生活中的常用词因为逐渐不被使用而成为了死语。比如“ヤング（younger）”——年轻人；“我輩”——书面性的第一人称；还有一些汉字书写外来词像“写真機”、“幻灯機”等等，现今也由于直接被英文发音的片假名代替而成为了死语。

总而言之，死语是时代变化的产物，也能够反映出特定时期的内的社会现状。但是在和别人交谈的过程中我们需要避免使用死语，否则被人看得落伍不说，有时还会闹出一些尴尬的冷笑话。

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好



本期“剧情派”是春节后的第一期，相信大家一定已经在过年的时候一口气打通了不少游戏吧，不过在享受游戏乐趣的同时也不要忘记欣赏剧情喔，如果有什么心得或是想法，欢迎大家用 Email 的方式发送给玛娜一同分享！

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

分别瞬间 一别无期

出处：《SD 高达 G 世纪 战魂》 **机种：**PS2

年轻的卡兹得到了许可前往宇宙，临行前，阿姆罗将自己在“一年战争”时期使用的手枪赠予了这个经验尚浅的后辈。但谁也不知道，卡兹这一别便再也没有回来，两人的告别也成为了相见的最后一面。



沉默瞬间 最终战开始前

出处：《超时空之钥》 **机种：**NDS

在许多角色扮演游戏中都有这样的一幕：当最终战即将来临，同伴们在篝火前度过战前的最后一个夜晚，每个人的心中都充满了对明天的恐惧和对未来的憧憬，在这些感情的驱使下，虽然大家齐聚一堂，但是却已无心言语。《超时空之钥》也是同样，伤感、紧张、恐慌……每种感情都占据了战士们的内心，这是凝重的一夜，一切都在沉默中默默酝酿，而这一夜后，一个新世界即将诞生。



精彩瞬间

名场面 沉重的黑铠甲



《白骑士物语 古之鼓动》

当卡拉将手中的剑架在雷纳德的脖子上，所有人都露出了惊异的眼神，但她却丝毫没有显出半点动摇。

在卡拉的内心深处，她早已做好了决断，自从和雷纳德等人踏上旅途的那一刻起，她就告诉自己这一切只不过是在演一场戏。信任和友情这种虚渺的东西，自己从来都没奢望过。说得更直白一点，她并不喜欢被感情所束缚。

共同冒险的时间很快就过去，尽管以黑骑士身分完成了既定的任务，但是卡拉也非常清楚，在这段不算长也不算短的日子里，自己确实也在发生着变化，即使自己一直在刻意和众人保持着距离，在赢得他人信赖的同时，她也不知不觉地产生了对他人的信赖。关键时刻，她甚至还会变身为黑骑士对他人出手相救，这一点连卡拉自己也觉得非常意外。起初她只是觉得想要救回公主的雷纳德很天真很幼稚，但渐渐的，卡拉也看到了他们有趣的一面，特别是遇到了西泽之后。

对于西泽，他那懒散和轻浮的性格曾经是卡拉最为讨厌的，她鄙视那些看上去毫无责任感的人，玩世不恭的态度更是让她感到厌恶。当西泽获得变身为龙骑士的资格并具有看透他人内心能力的时候。卡拉也曾担心过自己的身分被暴露，但比起揭露真相，西泽依然只是像往常一样一笑而过，他尊重卡拉的选择。这也是她的内心真正开始发生转变的时候。

说到底，阿斯班和伊修雷米亚这两个王国在一万年前结下的冤仇，卡拉从来就不想知道太多。她的目的只有一个，那就是服从身为大哥的格拉泽尔的命令并保护他，这便是她穿上这身黑色铠甲惟一意义所在。不过为此卡拉也曾经迷茫过，变身黑骑士后，面对雷纳德等人的攻击，她一度感到有种莫名的麻木，这让自己有点力不从心。倒不是因为对同伴们下不了手，而是她潜意识地认为这便是对自己行为的一种赎罪，这样的相互平衡也让卡拉如释重负。

在决战之地神殿中，卡拉成功地拖延了时间并让格拉泽尔得以成功逃脱后，她觉得自己也是时候该休息了，剩下的路则应该哥哥自己去走了。但是上天并没有赋予卡拉重新来过的机会，她甚至还没来得及卸下身上的铠甲，从身后出现的夏普尔便以一柄利剑贯穿了她的胸膛，就像毫不犹豫地丢掉失去利用价值的棋子一样。

“你们还能把我当成同伴吗？”在力尽的最后一刻，卡拉苦笑着问着西泽。虽然她觉得这有点恬不知耻，但哪怕那是谎话也好，她也很想听到同伴们肯定的回答。

西泽抱着卡拉含着泪重重地点了点头，他想起了小时候和雷纳德、卡拉他们生活在辛卡村的那些日子。由于生来就没有父母的疼爱，卡拉在兄妹几人中既是姐姐也要充担母亲的角色，对年龄最小也最调皮的西泽，她更是关爱倍加。望着渐渐闭上双眼的卡拉，西泽明白她并没有做错什么，只是命运的分岔让卡拉和他们走上了一条完全相反的道路。而现在，他们将再次面临分别。

随着天空之船载着众人冲向崭新的蓝天，卡拉也永远长眠在了轰然倒塌的神殿中。黑色的铠甲对于卡拉而言过于沉重，她太累了。

“安静地入睡吧……姐姐”

西泽望着飞船窗外渐渐远去的神殿废墟，小声地说着。

[文/九兵卫]



剧情点评：《白骑士物语 古之鼓动》的故事直至通关其实才刚刚开始，巴郎多尔的复兴、埃尔多尔的去向、继续旅行的塞拉斯骑士团长……大量的悬疑都将有待慢慢解开。尤其是围绕着雷纳德以及西泽等人的身世之谜，在本作以及未来的剧情中更是一大不可错过的看点。虽然卡拉的死令不少玩家深感惋惜，但话说回来，如果推出续作，卡拉的再次归来也并非完全没有可能，毕竟在神殿的废墟中什么都有可能发生嘛！（笑）



胜负师：在上一期的合刊里，我曾告诉读者，有超过40组昂贵的《铁拳6》街机机台在中国内地安家落户，它们的到来让街机仔热血升温，让“铁匠”们为之疯狂。这其中，有一台街机并没有走进街机厅，而是摆在了一位玩家并不宽敞的家中，他叫nfx，是一位坚定的Namco FAN。花将近十万元购买一台街机的举动在常人眼里可能很难理解，而这一次，他将为我们讲述他与《铁拳》不得不说的故事。他的“发烧友行为”对于普通玩家可能不具参考性，但其中的心路历程却值得我们去思考和体会，一切都是因为爱啊！对游戏的爱，催生出一个又一个的达人，而撰稿人“麻烦”也会和大伙聊一聊达人现象，对于我们来说应该也会有所启示。

神仙？妖怪？小圈子里的大人物

“达人”一词，最早见于中国春秋时期左丘明的《左传·昭公七年》中——“圣人有明德者，若不当世，其后必有达人。”而现代意义中的达人，则是来源于日文たつじん一词，是日语汉字直接翻译过来的词。意思是指那些经过长年的锻炼，积累了丰富的经验，而领悟到某个领域真谛的人。

电子游戏领域也与其他行业一样，存在着传说中达人的身影。如果是经常光顾国内各个游戏网站论坛的人，相信对这个词一定不会陌生。众多专项游戏的讨论研究版块中，均有不同类型的达人在各自的领域内，捍卫着属于他们的荣耀。当然，这些荣耀均是由众多游戏玩家为他们加冕的，它代表了玩家们对同为玩家的达人群体的认可与崇敬。



在上世纪80年代中期的日本，电玩达人高桥利幸曾经以每秒按键16次的强大手上功夫，在玩家群体中名噪一时。他不仅被当时的孩子们视为偶像，还被当时的电玩媒体奉为红白机时代的电玩第一高手——也就是大家所熟知的“高桥名人”。而因他的16连打的伟大成绩，也连带催生出了“连发摇杆”这种游戏周边产品的出现。他所隶属的Hudson公司还打铁趁热，在红白机上制作了一系列名为《高桥名人之冒险岛》的游戏，也均成为叫好叫座的经典。1986年漫画家河合一庆帮高桥名人绘制了一套六本的漫画《高桥名人物语》，算得上是当时流行电玩漫画中的佼佼者。以现在的观点来看待高桥名人现象，除了有Hudson公司的炒作和造星嫌疑外，游戏达人能够在现实中赢得尊重也成为了客观存在的事实。

在随后的十几二十年中，各路电玩达人一直此起彼伏、层出不穷地活跃在游戏界。其游戏涉及面之广，已经从当年高桥年代的射击、动作游戏，扩展为几乎囊括全游戏类型。比如：在动作类或冒险类的游戏领域中，一些为自己制定高难度挑战目标并最终将其完成的玩家；在角色扮演类游戏领域中，以极有限的条件击败某些变态隐藏BOSS的玩家等等……

其实，若仔细深究的话，在不同的游戏类型中活跃的达人，并不都属于同一种类别的游戏玩家。严格来讲，这和游戏本身的形式关系并不大。真正起到达人定性作用的，还是玩家自身对游戏的喜好与性格。举个例子：“《潜龙谍影》系列”的达人玩家，经常会追求一种高难度模式下的最速时间+0发现+0人斩的超高境界。这就要求玩家，对游戏中各个场景中敌人的数量、位置以及各种可能出现的突发状况及各个BOSS级敌人的行动，都做到了如指掌。这考验的是玩家的操作精细度以及玩家的记忆力。这个类型的游戏达人，和高桥名人年代的达人在概念和意义上比较相近，只不过在素质方面更加具体化而已。同理，那些动作类、冒险类、模拟飞行类、赛车类、射击类、格斗类游戏的高手，也都可归类在这个类型的游戏达人当中。

除了上述这个类型的游戏达人，在角色扮演类游戏和策略类游戏的领域内，还存在着另外一类理论型的游戏达人。说他们为理论型，并非是在嘲笑他们只会纸上谈兵，而是在说他们对游戏中各种微妙系统的了解程度超乎常人。比如在国内人气最高的“《最终幻想》系列”，它的每一部作品中都拥有复杂深奥的游戏系统。若想要真正地精通这部游戏，就绝对少不了对系统的深入钻研以及对各方面资料的广泛收集。但单纯做到上述两点，才只能算得上是对游戏的初步了解。游戏中数以百计的不同敌人，所形成的敌人之间的交叉组合；以及各种敌我方招数、特技效果，所构成的累加作用等，就不是单纯对系统的钻研所能够揭示的东西。这就需要玩家不断地构思出各种可能性，并对它们进行一些必要的测试验证，才能够将真正答案揭晓出来。正是有了这些理论做为基础，在角色扮演类游戏和策略类游戏的达人玩家群体中，才会诞生出那么多匪夷所思的极限玩法。

随着游戏类型之间的互相借鉴，现代的游戏有很多都处于一种“四不象”状态。比如，在角色扮演类的游戏中加入丰富的手动元素；或在动作、冒险类游戏中加入养成要素等，就都属于这种互相借鉴的成果。这样一来，就让此领域的达人面临了新的挑战。因为，很多的动作高手往往并不喜欢角色扮演类游戏中那种步步为营的游戏节奏。而理论型强人也有很多都是动作类游戏苦手。好在一些优秀的游戏作品中，通常都能够将那些借鉴的元素做得非常出色。如“《北欧女神》系列”、“《传说》系列”等就属于这样的作品。这样就导致一些原本并不擅长这些游戏的达人，针对自己擅长的那部分系统，开始向新的游戏领域进军。由此也就诞生出了第3类游戏达人。

在国内，游戏达人的概念是从游戏高手演变过来的。但随着网络的逐渐便捷化，达人的出现大都集结在游戏网站的论坛中。可以说，除了一部分诞生自官方游戏比赛中的达人外，国内的游戏达人均处于一种民间认证的状态。这其中虽不乏动作类游戏达人，但更多的还是一些以理论根据来折服广大网民的理性游戏达人。所谓的理性，并非纯粹是在指角色扮演或策略类游戏。如“《无双》系列”的达人群体中，就经常出现一些以研究招数判定的大师。这种化动为静的达人行为，完全可以被视为是一种因网络而生的现象。确实，在网络上详尽的文字描述和解说，的确要比一些稍纵即逝现场演示更容易博得旁观者的赞赏。

而那些本以理论见长的“智力类”游戏达人，更是在网络的大环境下，表现出如鱼得水的快意。纷纷在各个适合自己存在的网站论坛中，称王称霸、封神论剑。与古人的闭门造车不同，这些神仙妖怪们在自己不断研究进取的同时，还积极地吸收一些来自国外同类型达人的心得经验来完善自己。从而形成了一种独特的良性循环。

但是，近几年来，国内的达人群体似乎呈现出萎缩的趋势。究其原因，除了游戏大环境整体的改变，令一些研究价值不大的休闲小品级游戏成为主流游戏类型外。网络的便捷化、游戏修改工具的普及化、玩家自身日益增长的惰性等种种因素，都是导致达人数量萎缩的导火索。虽然改变的只是普通游戏玩家的意识，但游戏达人却正是从普通玩家中脱颖而出的一些执着的精英。所以，他们的意识也难免要受到一些影响。达人与其说是一种天赋，不如说是一种毅力。只有日积月累的探索，才是玩家进化成达人的关键。当心态发生改变之后，兴致也会跟着低迷，以前因兴致而产生的游戏动力也就逐渐地消失了。对于尚不能称之为产业的国内游戏业来讲，这种萎缩并不是一件好事……毕竟一款经典的游戏是需要一些狂热的达人

本栏目文章仅代表作者个人观点

来不断探索和推广的。

这种达人萎缩的情况，在PSP成为国内的一种时尚后略有好转。因为，玩游戏的人——尤其是玩与TV游戏类型相似游戏的人，因PSP的横行而多了不少。就在这些时尚追逐者中，有无数新一代的游戏达人从此诞生。从《怪物猎人 携带版》中单人太刀15分钟干掉祖龙这样的神技中，就可以看到这些新生代达人的风采。

总结达人现象的出现，其实是电子游戏发展过程中一个必不可少的景观。它不仅包含了游戏玩家积极挑战自我的情怀，也变相证明了电子游戏这种偶然间诞生的娱乐产品的潜力和魅力。游戏达人并不是神仙，也不是妖怪，他们只是在一个小娱乐圈子中被扣上带着闪亮光环的普通人。成为达人也没有什么速成的途径，只有反复地玩和思考才是打开达人之门惟一钥匙。中国的游戏产业至今仍不健全，那种希望成为游戏达人的热情，也许会成为一种推动游戏产业发展的力量。不论这个推论是否合理，让我们身边多一些游戏方面的达人，总是没有坏处的。

文 麻烦



▲活跃于网络和“热血最强”栏目的极限堂攻略组。

铁拳命

文 nfx



“要想改变世界，首先要改变自己！”

这是我很喜欢的一句话，它出自“《铁拳》系列”的代表人物——三岛平八之口。在《铁拳》的世界里，一切就是这样现实，弱肉强食，只有强者才能生存下去。无论是三岛家在《铁拳》历史中的恩怨情仇，还是《铁拳》本身的游戏设计，从系统到世界观，从市场经营到玩家层面，从改革到创新，一切均是如此。而《铁拳》也正以其实力，成为当今最为主流的格斗游戏。

2007年11月，《铁拳6》于日本稼动，12月推出了海外版。由于是采用了次世代新基板，技术力进一步提升，画质也在32英寸大屏幕上完成了飞跃，加上豪华的框体对战机台，更适合竞技的深奥系统，还有从5代培养起来的坚实的玩家基数，使其迅速成为街机市场众多格斗游戏中最耀眼的明星，其人气和规模已经完全超越了老对手——《VR战士5》。《铁拳》从5代开始，连续三年间就一直在投币率排行榜上居高不下，《VR战士5》最近作推出的新版本《VF5R》，在排行榜最高也只得过第3名，第1名仍然是《铁拳6》这个连续数十周停留在街机投币率第一位的怪物。

从Namco公布《铁拳6》家用机版至今已经过去了很长时间，目前《铁拳6》已经采取了跨平台战略，但对于热爱《铁拳》的“铁匠”们来说，还有大半年需要等待，这二百多的日日夜夜无异于煎熬。回首2008年，这一年以来，国内的“铁匠”们是如何接触到《铁拳6》的呢？《铁拳6》的旋风又是如何在中国内地刮开的呢？

从2008年3月开始，上海、北京、南京、武汉、长沙这五个城市的几家著名街机厅相继以天价（一组原装海外版的水货《铁拳6》需要十几万人民币才能拿下）引进了《铁拳6》原装豪华对战机台，在此之前还一直停留在《铁拳5》或《铁拳5DR》时代的铁匠们蜂拥而至，大有久旱逢甘露的感慨，这也造成了“僧多粥少”的局面。以上海著名的街机中心“正阳”为例，那里有一组《铁拳6》机台，经常是24小时有人对战、排队或围观，很难看到有空闲下来的情况；而被称为“上海《铁拳》圣地”的“烈火”有两组《铁拳6》，也经常有人通宵投币对战，一些外地的《铁拳》爱好者也专程坐汽车、火车甚至是飞机到上海来体验一把，他们也和当地的《铁拳6》玩家切磋交流。

那个时候，每家机房的《铁拳6》IC卡常有售空的现象，导致机厅老板不得不一再追加IC卡的进货数量。而《铁拳6》的玩家手头有好几张卡，练好几个人物是常有的事。

“是男人就去喧哗的战场，绝不逃避！”

笔者曾经是“《灵魂能力》系列”坚定的支持者，然而从4代开始，它放弃了街机，走向专注于家用机和网络对战的道路。我认为这一作是系列发展至今最有内涵和最具平衡性的一作，但它却告别了格斗游戏最根本的舞台。当看到街机厅里《灵魂能力Ⅲ》的对战人数越来越少，实在令人痛心。面对《灵魂能力Ⅲ》机台边《铁拳6》的热潮，我并没有因为没什么《铁拳》基础而拒绝它，排斥它，而是尝试去练、去玩、去研究，放下自己最擅长的领域，去重新练这款让我几次因为被高手蹂躏而心生放弃的游戏。直到有一天，我对它产生了一种甚至超越了《灵魂能力》的爱。《铁拳6》散发的魅力，和那种热血十足的味道，让我永远不甘心于家用机上的寂寞，每天争取哪怕是一点点的时间也要去街机房磨练。

作为一个忠实的“大壮控”，我玩格斗游戏一直喜欢选用壮汉型的角色，玩《灵魂能力》时用阿斯塔罗斯和洛克，而《铁拳》里马杜克就是我修炼的主要角色之一。这个角色在《铁拳6》里性能并不是很好，最初使用的时候，常常被别人每天十几盘甚至几十盘的蹂躏……其实情形直到最近才有所好转。不过在这期间，我并没有放弃这个角色，因为我坚信，对角色的爱，能够给予玩家动力去研究，一定可以弥补性能上的不足。比起一个好的机体，一个好的驾驶员其实更加难能可贵！而且，这样也如同负重练习，不是依靠强势角色的高强判定招式去赢得胜利，而是在失败中一步步熟悉系统的每一个细节，这样才能更容易突破自身的局限，更快地成长。

在玩《铁拳》的这段日子里，以前一起玩《灵魂能力》的好友们一直劝我放弃，毕竟“就算不太老的铁匠都打了好几年了，从4代5代积累起的经验要比你丰富得多，基础也肯定比你好，而你一下子转型，怎样也不可能在短期内赢别人。”事实也确实如此，连续玩一个游戏几个月，这个时间并不算短，可是在我参加的一些比赛中，总是在第一轮或第二轮被淘汰。虽说比赛的偶然性比较大，但也有一定的必然性。就在斗剧08《铁拳6》中国预选赛上，我和另外两名队员组成的队伍被对手一挑三，败得没有任何悬念，就很说明问题。平时水平不到家，比赛的发挥就更要大幅缩水，这和上考场是一个道理。

在经历了这次大赛的失败之后，我也有所检讨，也曾经有换角色的念头，因为客观来说，《铁拳6》的平衡性受到了一些因素的影响，比如拥有高强判定、破绽相对小和强势二择的角色在实战中就有更强的优势和赢面。基本功、走位、步法、对帧数的熟悉这些先不谈，单角色就有近四十个，玩家要对每个人都有所熟悉，才能在街机厅的遭遇战中不至于因为不熟悉打法而乱了阵脚。这其中对战经验的积累决非一日之功。但我觉得，如果





为了单纯的赢去换角色，那么玩这款游戏就和我的初衷相违背了，因为我是喜欢《铁拳》游戏本身，并不是要在圈子里混出个什么名堂。在这种心态的驱使下，我更加坚定了自己的选择。

在强手如林的格斗游戏世界里，人人都想成为强者，斗强之梦永无止境！玩《灵魂能力》那么多年，我深有体会。只是现在的我青春流逝，不再有当年的激情、体力、反应、轻狂和永不言败，所以，能用有限的时间去爱一款游戏，只要能抽时间去玩这款游戏，就是我现在所能做到的。

比赛我依旧积极地参加着，为了迎接下一次的大赛“TGB2008”，我找到了一个新的队友，他也玩《铁拳》时间不长，之前是打《VR战士》的，有着和我相似的经历，而他对于《铁拳6》的态度也和我一样，加上原来队伍里的一位“大壮控同僚”，志同道合的我们组成了一支“猛男队”，选择的三个角色正好是在剧情中就极有渊源的马杜克、铁甲豹王和豹王。其实只要能和这样的队友们去比赛，就算首轮淘汰也没有遗憾……为了这场比赛，为了志同道合的朋友，为了检验哪怕只是一点点的进步，为了我喜欢的《铁拳》……我推掉了我曾期待已久的十一假期在广州和深圳举行的《灵魂能力》全国玩家聚会。为了《铁拳》，能牺牲的都牺牲了，能付出的也都付出了，爱一款游戏，就应该爱得无怨无悔。

也许是付出终究有回报，也许是我们的努力感动了老天，也许是幸运女神眷顾了我们，也许是自己



▲TGB2008的选手证和奖杯。

提高了……9月末在“正阳”举办的TGB2008的《铁拳6》项目预选赛上，凭借着团结一致和稳定的发挥，我们一路过关斩将，获得了预选赛的冠军，从而获得了决赛权。

10月，在TGB2008决赛的赛场上，也许是因为太紧张的关系，作为前锋的我和预赛时相比发挥得很不好，但我的队友却是我坚强的后盾，一路杀进了四强。在四进二的半决赛时，我的那个新队友以豹王的一个漂亮的闪耀投完美结束了这场扣人心弦的战斗，我们激动地抱在一起，就像已经取得了冠军。虽然决战时被上海的《铁拳》前辈毫无悬念地打败，不过亚军对于我个人而言已经是难以置信的成绩了。

手捧奖杯，感慨万千，从《灵魂能力》到《铁拳》，大小比赛记不清参加了多少场，胜负间的喜悦与懊恼如过眼云烟，只有对游戏的爱才是历久弥新的。

“知之者不如好之者，好之者不如乐之者。”

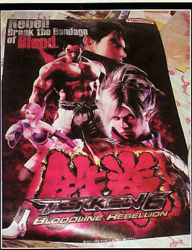
11月，Namco和神采飞扬娱乐有限公司共同研发了《铁拳6》中文版框体，这是更适合中国大陆《铁拳》玩家需要的产品。一夜间，《铁拳6》相继登陆全国各地的机房，《铁拳》人口急剧上升，曾因为玩不到《铁拳6》而心焦的铁匠们终于迎来了在沉寂中爆发的机会。

并不是因为一时发热，也不是因为钱多到没处花，仅仅是因为爱，因为被《铁拳》征服的那颗心，我做出了一个大胆的决定，买了一台《铁拳6》的街机。《铁拳6》的街机价格不菲，起初我想过很多，《铁拳6》出了还有BR，BR出了还有7、8、9……为了一款游戏，究竟值得不值得付出那么多，特别是现在这个经济危机的时代，每一分钱都不好赚，为什么不能再多忍几个月，等到秋天的家用版推出呢？

我冷静过，也思考过，但工作挣钱是为了什么？当然不是仅仅是为了三餐一宿。如果不能为自己带来快乐，那一味地工作赚钱又有什么意义？还无房无车的我，此时此刻心潮澎湃，我的心的的确确被《铁拳》所征服。有了购买《铁拳6》这个念头之后，我每天都不止一次地问自己，总觉得人生就该为自己最喜欢的东西去付出，而且神采版的《铁拳6》定价相对于当初的海外版已经合理得多，又是正规的大陆行货。最后，我还是动用了几年来积蓄，向神采飞扬公司购买了一台《铁拳6》的街机。由于神采飞扬公司承诺新年以后会负责为《铁拳6》的机主以付费形式升级为《铁拳6》的加强版《血统叛乱》，所以我觉得购入的时机还是相当不错的。

在经过了等待、期盼、焦急、搬运等一系列的过程之后，终于，我与这部传说的“神机”来了一次最亲密的接触，兴奋与激动之情难以言表。我仔细观察着这台街机的每一个部分，从外形到内部设计都可以说是一件完美的商品，复杂但又合理的布线，内部存放设计，电源保险设计，还有做工精细的机台外壳，锐利清晰的显示器，原装VSHC做工的摇杆和按键，真是让人爱不释手。说实在的，购买了这台街机以后，我工作干得比以前更卖力，因为现在日子过得很紧张，但是，我觉得很幸福。购买《铁拳6》街机就和我玩《铁拳6》的想法一样，那就是一种纯粹的喜欢，而不是为了标榜自己，就像这一节的标题所说的那样。（这句话是Namco创始人中村雅哉先生的座右铭）或许在别人眼里，我的这种行为会被称为“发烧友行为”吧，我并不奢望别人会去理解我的做法，只是凭直觉去做自己想做的事，就算“发烧”一回又何妨？

听说今年3月份，神采飞扬杭州店将举办Namco出资赞助的全国大赛，届时全国各地的《铁拳》精英们又会赶赴战场。自己的拳头就是力量，为了在乱世中脱颖而出，请各位铁匠和爱好《铁拳》的人们，从今天就开始练习吧！对于铁匠而言，对《铁拳》的爱，走到世界的哪一个地方都是一样的，这……或许就是“铁拳命”吧！



▶《铁拳6》配件箱外部，看得出来包装都被完全汉化了，最新街机也有推出正规行货的一天，真是了不起啊！

◀附送的即将发售的《铁拳6 血统叛乱》的海报。





▶这就是配套的100张IC卡了。



▲配件箱内部，有工具和说明书，还有IC卡、面版贴纸、海报等等。



◀附送的《铁拳6》和《血统叛乱》的原装文件夹。



▶《铁拳6》街机框体的芳容。



▲这是开机以后的样子。

秘密花园

胜负师：实话实说，这回秘密花园里的图是上次合刊“大家的秘密花园”里头挑剩下的。可别小看这些图，我以前也说过挑图是件让人挺头疼的事儿，就算张张都是好图，也会因为空间不足，无法全都与大伙分享。这一回，总算又要来了一页篇幅，把“大家的花园”补完。说到补完，相信春节假期里头人人都有“补完计划”，比如这一年来欠下的“游戏债”、“电影债”、“动漫债”都能还上哪怕只是一部分，不至于陷入“利滚利”无奈之中。如果各位在假期里有什么收获和有趣的经历，不妨来信和我们交流交流。好了，请欣赏这一期的秘密花园吧！

本期主题：大家的花园补完计划



2009年3月《魔界战记2》就要移植到PSP上和我们玩家见面了，这里先放出一张全家福来给游戏预热一下吧！［九兵卫 提供］



圣诞是全地球……不，是全宇宙的节日。海尔刚星人也在庆贺圣诞，Radec长官邀您共饮一杯，旁边的两位老兄，放下你们的枪，一起来圣诞狂欢吧！［星夜 提供］



任天堂旗下最著名的两位公主大对决，不过这蘑菇小子掺和个什么劲？难道他算是碧奇的召唤兽吗？［胜负师 提供］



经常看到一些同人画师把主机画成可爱的MM，不过这位老兄却剑走偏锋，把PC、Xbox、NGC都塑造成了美式风格的肌肉大壮，而上世代的王者PS2则有一种神秘的宗教气息。［ACE飞行员 提供］

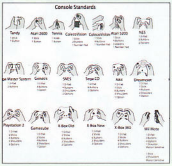


在写《牧场物语 闪耀太阳与伙伴们》年鉴的时候发现官网原来有如此好图。说实话现在“牧场”有了好多位画师，不过感觉还是原来的这位最出色。［纱迦 提供］

为“逆转法庭”特别制作的壁纸，《逆转裁判》系列”前三部的主要角色基本都云集于此，值得注意的是LOGO上成步堂龙一手里也举起了指挥棒。［玛娜 提供］



© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED



游戏手柄这些年的进化过程，从最原始的摇杆到十字键再到类比摇杆，可以看出游戏公司对手柄的设计越来越注重人工体学。［火云 提供］



第2届胡萝卜杯自由式摔跤大赛即将开赛，据说参赛选手中还有著名的「送葬兔」……［尖骑士 提供］

不知道从什么时候开始日本游戏厂商就以官方的身分对自家游戏的角色进行恶搞，而现在大家看到的正是《最后的神迹》官方壁纸的其中之一，对比游戏中的角色岂能只用一个「雷」字来形容……［晴天 提供］



在218·219期合刊“秘密花园”栏目中使用的《彩虹MIKU》一图，因工作疏忽未注明作者，在此特向作者猫鱼表示歉意。

多边共享区

ENTER THE GAME

各位玩家的新年一定过得很滋润吧，走亲访友恐怕会把自己的游戏时间压缩得很厉害，小编们也是如此。不过，这也未尝不是一件好事，放下手柄多陪陪亲友才能让自己的生活更加丰富多彩，至于欠下的游戏债，年后再慢慢补齐吧，看看发售表2月和3月那震撼的明星阵容，恐怕这将是一件艰难的任务了……本期的“多边共享区”中火云同学再次为各位带来了精彩的8位世界，胜负师则继续带来大家认识日本的街机《朱红之王》的新动态，玩不到的玩家可以过过眼瘾了。

我是8位的

火云提供

经过时间洗礼之后的才能被称为经典，而人们对经典的怀旧却从不受时间的束缚，近两年颇为红火的“我是8位的”（I am 8-Bit）就得到了越来越多非玩家的关注。从某种角度来说这些以不同风格出现在观众面前的表现形式已经超越了8位的限制而慢慢蜕化成一种新的流行文化，下面就让我们一同来欣赏一下去年“我是8位的”展中一些比较精彩的作品吧！







▲要说起8位机恐怕绝大多数人的脑海中都会冒出马里奥大叔的形象，的确，作为游戏史上最出色的游戏，“《马里奥》系列”不仅对玩家有着至深的影响，就连许多游戏制作人也都是因为玩过本作之后才决定投身到游戏事业中，宫本茂对游戏的贡献无人能及。当然，作品中也有不少后现代派风格的马里奥，好吧，不管它是什么派，但愿没有吓到你……



◀打气先生用力过猛，活生生地就把可怜的怪物打出地面，原来打气先生一直在动物之森的地面活动，有了他的帮助这些破坏土壤的坏蛋们就无处可藏了，动物之森的果树也能结出更多果实了，嗯，也有专家分析这位钻子先生的老爸才是破坏土壤的元凶……



◀被别画面中疑似瓦力的家伙迷惑了眼睛，仔细观察这幅作品周边的要素，你能看出来这其中包含了哪些游戏吗？估计经历过8位时代的玩家对这些游戏都不会陌生吧。



▶其实所你熟悉的《俄罗斯方块》是一个勇者利用外星科技产生的能量块来对抗恶魔的可悲可泣催人泪下的传奇事迹。什么？你不相信？看到画面中的那个UFO了吗？不用怀疑我的推理能力，赌上爷爷的名义，真相只有一个！

《朱红之王》新动态

胜负师提供

2008年度的日本街机游戏大赏中，夺得年度街机游戏第三位的《朱红之王》因为是由Square Enix独立制作的大型街机卡片游戏，而受到了家用机玩家的关注。最近，《朱红之王》的动作比较频繁，首先是在1月11日，《朱红之王》的全国大会“OVER the LORD ～第1章 狂宴的招待状～”决战大会顺利举行。大会云集了日本各地128个店铺决选出的24位《朱红之王》的精英，他们之间的王者之争整整进行了七个小时！在歌手原田真纯小姐演唱的《朱红之王》主题歌的歌声中，本次大会圆满落幕，来自关西的新藤景选手技压群雄，获得了大会特别称号“狂乱神”，亚军神无月@ノーマナー选手的特别称号则是“狂乱之使徒”。比赛过程中，《朱红之王》的制作人柴贵正和作曲家植松伸夫也在现场与玩家面对面，为本次大会增色不少。

而1月13日起，《朱红之王》的新作《新的胎动》也正式投入街机市场，除了新系统、新称号、新装备之外，新卡片对于卡片游戏来说是必不可少的。记得以前就曾介绍过在《朱红之王》中出现了《女神侧身像》、《龙背上的骑兵》这些SE游戏的角色卡片，得到了玩家的认可。这一次，已经确定的新卡片中，会有次世代RPG《最后的神迹》中的大反派“霸王”，还有SE出品的新番动画《黑神》中的女主角“小黑”，从游戏又涉及到了动画，看来这种客串的形式应该会在将来进一步发展和扩大。

因为大型街机卡片游戏移植到掌机或家用机已经有《三国志大战》的先例，《朱红之王》因为SE的关系，和家用机很有渊源，希望能早日移植，我们也会继续关注其动态。





▲《最后的神迹》中的霸王。



▲比赛现场有两个大屏幕，分别显示双方的战况。



▲只有冠军才能拥有的特制对阵T恤。





▲动画《黑神》中的小黑。



史上最豪华的游戏厅



去年年底，美国费城商业区出现了一个史上最豪华的游戏厅。该游戏占地 14500 平方英尺，收录了各种 3D 军事游戏。里面的游戏倒是平淡无奇，都是《彩虹六号 维加斯》、《美国军队》这样的次世代游戏，但里面的控制器可不是一个手柄这么简单。你可以体验驾驶 AH-64“长弓阿帕奇”武装直升机和悍马战车玩游戏的感觉，还可以享受在黑鹰直升机上用 M4 突击步枪猛烈开火的感觉！

那么在这样的游戏厅里玩游戏，需要花费多少钱呢？答案是：免费！难道这是微软或索尼的宣传活动？NO！原来这家游戏厅是美国军方建立的。过去美军的主要兵源都集中于农村地区，在费城这样的大城市征兵非常困难，由于美国人大多数都住在中心城市，这一现象对于美军来说非常不利。于是美军就想出了这个方法来吸引城市青年，这个游戏厅的正式名称是“陆军体验中心”。

不过美国青年显然只是把这里当成了免费的豪华游戏厅，只顾着玩，完全没有参军的意思。21 岁的麦克莱莱说：“我在家里就玩过《彩虹六号 维加斯》，但这里的更棒。不过我对参军没有兴趣，明年我要读大学。”2008 年美军超额完成了征兵任务，不过这是因为经济危机的缘故，和这个“陆军体验中心”没有关系。





Wii64和PS360



都说日本人 DIY 的工夫高，其实老美也不含糊。拿一位叫 n8bog 的玩家来说，从他手下出来的 Wii64 和 PS360 都很厉害。

首先来看看 Wii64，顾名思义，这是一台长得像 Wii 的 N64，由于 N64 是卡带机，因此机器不可避免地要开个口子插卡，而原来放盘的口子就成了散热口。N64 比 Wii 要大不少，能装在 Wii 里也算是一个奇迹了，要知道这可不是改造技术后的重制版，而是完完全全的机械拼装哦。

接下来是他的最新作品 PS360。这台机器看起来是 PS3，其实是 X360。两者虽然同为次世代机，不过内部构造相差还是很大的，最明显的就是 PS3 为内置光驱。因此 n8bog 把 PS3 插 USB 口的地方改造成了光驱托盘的进出口，而原来的光驱则成为了散热口。比较有意思的是 PS 标志成了电源键。

n8bog 改造的主机都是拿到 eBay 上卖的，之前的 Wii64 以 157 美元成交，目前这台 PS360 正在火热竞价中，估计至少要炒到 399 美元。







如龙拉面 汤浓味鲜

作为本年度的主打作品之一，SEGA 在《如龙 3》广告宣传可谓是费劲了心思，本作继续加强了与日本实际店面之间的合作，这款名为“九州一番星 浓厚豚骨拉面”的碗面就是将在《如龙 3》出现的拉面店同名的拉面，这也是继《如龙 见参》的“如龙大碗极品烧乌冬见参”碗面后的第二款主题食品。游戏中此拉面的实际造法，是把骨髓打碎炖煮 12 小时以上，烹制出吸收骨髓精华味道的浓厚豚骨汤，再配上爽口的细面而成的绝妙组合。该商品把游戏中描述的味道重现在玩家面前，怎么样，已经流口水了吧！





达人自制超复古台灯

想要一个低调到要死但却让你的玩家朋友们羡慕不已的台灯么？国外的 DIY 爱好者再次让我们体验到了他们动手能力的强大，超大型的雅达利 2600 摇杆作为底座，还原度相当高。而台灯的灯罩部分用了自己打印的雅达利游戏封面，从图片看来装饰在家里并不突兀，反倒有种复古的味道。当然了，那个标志性的大红按键就是台灯的开关了。



▲除了复古的台灯之外，光是看看这位制作者用到的“家伙”相信也会吓到你。







史上最豪华宣传车？





美少女游戏《Chaos;HEAd NoAH》继今年放映了 TV 版动画之后，又宣布将于 X360 上推出游戏。不过目前此类游戏在 X360 上的销量都很一般，因此厂商为了宣传也是煞费苦心。在 C75 同人展开幕的当天，秋叶原突然出现了一辆《Chaos;HEAd NoAH 豪华宣传车。初一看，以为只是在车身外挂着液晶电视墙，不过仔细一看就会发现，这辆车的车身两面全都是液晶屏幕，总共 15 个画面在滚动播放《Chaos;HEAd NoAH》的宣传动画。对于这种宣传方式，路过的行人褒贬不一，不过但凡经过的人多半会驻足观望或掏出手机拍照。后来汹涌的人流终于引起了警察的注意，经过一番交涉之后这辆巴士被迫开走。不过厂商的宣传效果显然已经达到了。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■春节结束了，读者和小编们的寒假也结束了，一回到编辑部，小编们就立刻振作起了精神投入到了工作之中，相信读者们也已经调整好了作息习惯与心态，做好迎接新挑战的准备了吧，不管是即将进入重要学习阶段的读者还是已经脱离了这一阶段的读者，小编们都预祝你们新的一年里在工作和学习上大展鸿图。



■新年新气象，今年里小编们也会继续付出百倍的热情让杂志更加好看！同时，也希望大家能够继续给我们提出意见和建议。

■由于小编们来自天南地北的不同城市，所以春节回家后的感受也是大不相同，既有像炎骑士这种住在极北的严寒地区，每天出门要裹上几层棉袄的小编，也有住在温暖如春的南方的小编。换句话说，当一部分小编正在屋里数着窗外的冰花时，另一些小编可能正穿着单衣在阳光普照的街上闲逛呢，在假期时互发短信刺激同事无疑也是春节特有的乐趣之一啊。

■春节使用短信相互拜年每年都会给相关企业数亿元的收入，今年当然也不例外，不过今年在小编们的拜年短信中渐渐多起了诸如“胜负师棋胜嫂”、“多边形携小多多”的落款，这倒是一个很好的发展方向，不仅省时而且省力，如果在编辑部推广开来，一年下来至少节约近百条短信费用！

本期 What's in 流行游戏

耐力就是这样磨练出来的
《世界传说 光明神话2》 PSP 3人

刷才是硬道理。

——追求装备美型与实用的晴天如是说道

联机佳作
《最终幻想 水晶编年史 时之回声》 NDS 3人

没想到堆箱子解谜也能有这么多玩法，只可惜电脑同伴的AI低得离谱，要玩得爽快还是和朋友联机比较好……

——九兵卫



▲晴天和九兵卫热情联机中！看起来很阳光的胡子大叔就是晴天的自创角色，至于小九的角色……究竟是男是女？

春节大热游戏
《白骑士物语 古之鼓动》 PS3 5人

大家在寒假里的总游戏时间加起来，等于整个寒假时长之合。

——众小编纷纷在假期中通宵鏖战《白骑士》

还差一把火候
《忍者之刃》 X360 4人

具备了多款经典动作游戏的成功元素，但就是不够好玩。

——炎骑士

小编们的春节游戏“补课”成果

又是一年春节到。在今年的春节里，小编们仍然贯彻着“抓紧时间打游戏，排除万难还大债”的精神，在列出的长长游戏清单里艰难而快乐地跋涉着，现在就让我们为大家汇报小编们在这段期间里“补课”的成绩，同时也预祝读者们的游戏清单越来越短，通关的游戏越来越多。

今年过节就玩了一个游戏：《白骑士物语 古之鼓动》，满以为自己的成绩绝对可以在编辑部称雄。没想到过完年后一汇报，好几个战友都没闲着，特别是胜负师不声不响地打到GR8了，令我感到极大的危机感。

作为一个纯正的陪玩，我陪爸妈玩了《马里奥赛车 Wii》，陪邻居小孩玩《Wii Sports》，陪同学玩《生化危机 安布雷拉历代记》，陪姐姐玩《Wii Fit》均取得了丰硕的成果，至于我自己玩了什么？唉……大家好才是真的好……

主要课程：PSP版《宿命传说2》
春节期间没怎么碰游戏，之所以玩这个，是因为带回家的就这么一个游戏，顺带教刚刚8岁的小表弟玩。由于玩得过于起劲，PSP差点没被他抢走……

主要课程：《战场的女武神》
由于工作的缘故，一直到春节前才有机会认真体验本作，最大的感受除了人设很有爱之外就是游戏的剧情做得非常舒缓感人，尽管天气寒冷，但玩着本作却一直觉得心里暖暖的，真希望今后能玩到更多的同类作品。

只补了两个游戏，《白骑士物语 古之鼓动》和《火影忍者 终极忍者风暴》，《白骑士》目前GR8，《火影》完美了。另外还补了一些2008年的电影。

本期读者语录
Email lanhuafan：218·219期封面上多边形的孩子不见了，不会被火云吃了吧？
(玛娜回复：你把火云想成什么了……(–_–b) 代表月亮惩罚你！)



贵阳　史博文：此时此刻，在我的正前方，有一位看上去有 60 岁的老伯伯……正在玩《怪物猎人 2G》……在羡慕的同时，不得不感叹 PSP 的普及率，还有《怪物猎人 2G》的吸引力……

向老而弥坚的猎人们致敬！

Email　张凯：我要说说 2008 年最郁闷的事情，首先让人郁闷的是出国一年，没有看到 UCG，没有女朋友，所以也没有人帮我收集这一年的 UCG。所以 2009 年开始一定要努力找女朋友，起码可以帮我买 UCG。另外出国一年，回来才发现 UCG 从 9 块 8 升值到 12 块了！不过这也顺应了国际趋势，人民币升值，我们的 UCG 也该升了，嘿嘿。

为你找女朋友的伟大动机脱帽致敬，我们杂志业如果有一百万个你这样的读者，何愁中国游戏业不蓬勃发展啊！

Email　禅舞不二：我是来拍砖滴！哈哈哈，第 217 期的"小编寄语"上，多哥的第二段文字的最后一句话，居然把"泪流满面"写成"内牛满面"，我想这应该不是印刷错误吧？

这个的确不是印刷错误，不过在网络上很多人都故意把"泪流满面"写成"内牛满面"，编辑们校稿的时候因为看得熟了，就没有刻意改正，结果给大家带来一些困扰。今后我们会更加注意，在杂志上尽量少用网络用语。

内蒙古　费思超：今天意外收到两位小编寄来的明信片，寄件人分别是爱与正义的化身玛典娜和如云朵般飘逸的火之云男。貌似只有拥有召唤兽的小编才会给读者寄明信片，这么说来很奇怪，为什么没有收到多边形的明信片？（小多边形怒视中——闪人！）

听说小多多已经长出 8 颗牙了……

Email　ken0224：看到 217 期"读编往来"中玛娜姐说道："小编的明信片就像成就一样，轻轻松松就能得到几张，不过想要全部拿到的话……就是一个挑战了。"为什么我从未收到过任何小编寄出的明信片？

明信片是作为对写平信的读者的回函而存在的，小编们过去也是写信回复读者，不过后来改成更有价值的明信片取代了平信。至于 Email 来信，小编们一般都直接以 Email 的方式回复，方便快捷，如果改用明信片的话估计就得二十天了……

杭州　苏斌：买了这么多年的 UCG，今天才第一次写信，实在是有点过意不去，看了 215 期的"读编往来"一篇题为《低龄化与不说话》的文章以及亲爱的小编的回复，我才意识到，像我们这些年龄比较偏大的玩家与 UCG 忠实读者真的需要站出来，发表我们自己的想法，还有给杂志社的一些建议。我们都需要交流，我们需要被人了解，随着游戏越来越快的发展和普及，它再也不是小孩子的专利，我们不应该不说话，一定要让很多人知道，玩游戏的不仅仅是十几二十来岁的朋友，还有很多很多奔三奔四的宅叔叔们在。所以，我决定以后一定会出来多说说话，UCG 是游戏人的家，我们一定要经常回家看看，多和家人沟通沟通并相互了解，让 UCG 变得更完美。

宅叔叔……为什么我第一反应是"怪蜀黍"……开个玩笑，其实游戏从来就没有定义为是年轻人的专利，与其他娱乐方式一样，游戏是属于所有年龄层玩家的。可能因为某些玩家在年龄增大以后，因为工作或者家庭的关系，投入游戏的时间比较少了，这一点是完全可以理解的。总而言之，希望游戏能成为大家永远的伙伴，也希望大家能多多给我们来信，无论是提意见还是唠家常，我们永远欢迎！

哈尔滨　方舟：PS2 时代，是我"游戏生涯"的成熟期，其中蕴含着许许多多我和游戏的故事。每一部感人作品都给自己留下难以磨灭的记忆，此中包含的感情也非一两句话可以说明白的。因此，个人对"PS2 殿堂"这个栏目情有独钟，是我每期杂志必看之重点内容。但我认为光有书面上的介绍还不够，能否在游戏光环 DVD 里，以视频的形式，回顾一下 PS2 辉煌时期的游戏大作？这是一名老玩家的希望。

用视频回顾 PS2 时期的经典大作就技术层面来说，实现起来并不困难，只是制作形式上需要更具新意，不然可能无法达到预期的效果。对于玩家们比较熟悉的 PS2 大作，我个人比较倾向于制作成"热血最强"，在达人玩家的华丽表演中观众可以重新认识一款游戏，"原来这个游戏是这样玩的，其中还有这么些我不知道的秘密……"如果能让读者们有这样的感受，应该会比单纯的回顾介绍更有回味吧，您觉得呢？

东莞　黎志豪：不知道小编们有没有将一部电影看过一遍之后，自己配乐再看一遍的癖好，我总喜欢将自己看过一遍后喜欢的电影再看一遍，而且调到静音，再打开播放器放其他音乐，就好像在《最终幻想Ⅶ　再临之子》中克劳德坐在摩托上的那一段，我喜欢听周杰伦的《一路向北》，那会有不同的感觉哦！再说游戏也是一样，把通关一遍的游戏进行二周目时按静音，自己配乐，那感觉挺爽的，建议试一下！

按照自己的喜好为游戏和电影配乐可能不是每个人都会尝试，小编们重新配乐的方式是在写文章的时候播一首符合当时氛围与心境的歌，也有一些小编会将自己播的歌告诉读者，让读者可以在阅读的同时找来听一听。至于我自己的爱好是在写东西的时候听演歌，可惜这个爱好实在是推销不出去……

《射雕英雄传》漫画版雷声轰轰！

一直以来日本动漫都喜欢拿中国的各种名著作为题材尽情改编，由此而生的雷作不胜枚举，再加上最近以《还珠格格》、《射雕英雄传》、《仙剑奇侠传》为首的国产古装片在日本刮起了一阵轰轰烈烈的风潮，金庸的《射雕英雄传》也终于步入了被改编的后尘。

这部《射雕英雄传》由漫画家白井三二朗绘制，在漫画中，黄蓉变成了一口关西腔的萌萝莉，背上扛着一把比人还巨大的刀，郭靖则是一名长发遮眼的俊美少年，全身穿着和式服装，相信这部漫画的剧情一定会让熟悉《射雕英雄传》的人感到阵阵雷意。

每期一雷





◀俊美的郭靖似乎一点也不傻了，在他旁边的似乎就是很多人关心的杨康。

▼看起来还没满 16 的黄蓉，扛着这样一把刀还能悠然自得地喝茶不容易啊。



主要课程：无

因为把孩子和孩子他妈接到这边来过年，结果度过了一个完全没有游戏的春节假期，绝大部分时间都是围着孩子在转，压根就没空玩游戏，连美剧都积压了一堆……

春节期间玩的最多的就是 NDS 上的《雷顿教授与最后的时间旅行》，无论是品质进步的动画还是引人入胜的故事都让人非常投入，顶级的 2D 画面和推理的题材都是我的最爱。

什么都没有玩……倒是去我家的亲朋一天到晚拿着我的 NDS 在玩《找碴博物馆 2》。

《PES2009》，重新用大师联赛的默认阵容从 D2 开始，结果在第一个赛季没能升级，第二赛季双冠王升 D1，发现在赛季结束之后签入不用转会费的自由球员才是小球会生存的王道！

《GTA Ⅳ》，X360 版已经通关一次，想趁着假期再用 PS3 感受一次自由城的魅力，安装花了十分钟，游戏开始前读盘花了差不多 2 分钟，正式进入游戏之后真是泪流满面——这画面敢情比 X360 版差太远了，于是把表哥送到家，拿到一个奖杯，退出游戏，换《PES2009》。

我原本的计划是用惟一带回家的 PSP 补习一下《啪嗒嘭 2》，谁知 PSP 却被老同学强行霸占去玩模拟器游戏，自己在家闲极无聊只好去玩 QQ 游戏，结果刚一上线就被多哥给撞见了……

本期读者语录　Email bmbn12302："一球成名"的年终特别企划很有新意，以后该节目要多多的上，以后可以开一个《游戏 X 档案》，把一切不可能都记录下来。（玛娜回复：这个的创意很有意思，我们收下了。）

Email admido：今天俺定的《DJMax BS》初回限定版到学校了，与之同行的还有一个硕大的海报。但是，就在我去吃晚饭的时候，这张海报却遭到了毒手。现在边缘已经遍体鳞伤，俺心痛的要死……两套《CrazyEnglish》和那套原版的《Harry Potter》照样遭到毒手，还有三本书加上两本 UCG 至今下落不明。我的那台姐姐送我的松下便携 CD 机也毁在了同学们的手里……还有我那 PSP 的两张贴膜上的划痕全是俺们同学的成果……由此可以得出结论，各种高科技高价值产品能在学校里少呆一会儿就少呆会儿，能随身就随身吧……要不然损失惨重啊！

出来现，迟早要还的。本人初一将家中珍藏的民国版《聊斋志异》带来参加运动会，结果回来被家长一顿胖揍，原因不说大家也应该猜得到。没有足够的武力作为保证，就不要拿好东西出来现。

觉醒吧！里昂君

天津 尉迟雪：请问有谁见过《生化危机》里的里昂兄哈哈大笑过？反正本人没见过。无论哪一次见到他，他总是板着那张呆脸。在《生化 2》中大家伙逃出浣熊镇后他摆着一张臭脸；在《生化 4》中与艾达重逢时，我都激动得不行，可我们的里昂兄呢，横着一张瘫到死的猪腰子脸；在电影《生化危机 恶化》中，与克莱尔见面后还是摆着那张死到不行的大板脸……唉！人家女孩子还知道客气一下了，你咋就这么不解风情呢？还有，到电影版的最后与安洁拉、克莱尔告别时，我还以为得那啥呢，结果咧，哼！除了让我失望我都不知道该说什么好了！记住！你不是 T-800、T-1000 什么，不要再装酷了，你也老大不小了，而立之年了吧，也该考虑一下个人问题了，认识这么多女孩子，也该选一个了吧。我看人家小艾什莉就不错（虽说有点小姐脾气），好可爱的说！好好想想吧，艾达可不是这么好把的妹，她不是还拿刀扎你腿腿么，结婚以后估计还得家庭暴力。所以说，就“将就”一下艾什莉小姐吧！不管怎样，我永远是你的“粉丝”，祝你早日摆脱死鱼脸，抱得美人归！

这个……我见到里昂一定转告。（一大滴汗）

Email heai：话说编辑部的小编都是来自五湖四海，有上海的没？都是那些地方呢？自曝吧！

当然有啦！除了新疆西藏内蒙古海南，其他省和直辖市的统统有份哦！不过自曝还是免了，大家来自哪里并不重要，重要的是现在大家都在为全国玩家服务。有心的读者应该能从一些小编的只言片语里推断出他们的籍贯，其后果就是我们曾经收到过不少“看在同乡的份上，请照顾我中个奖”之类的来信……

Email 忐♂殇耋♀：我发现 12 月 B 的攻略竟高达 40 页，一本 100 多页的杂志有 40 页的攻略也就是说有 4 块钱我拿来买攻略了，但是因为我还有好多游戏没有打通，所以我不可能把所有攻略上的游戏都玩一遍，并且我也不可能同时拥有所有主机，我也没那么多时间打通所有游戏，而且有几期的攻略对我来说根本没用但钱我却白出了 4 块！我想谁也不会把钱花在对自己没用的废纸上吧？我真希望把攻略变少点，或改成别的，这样才让人觉得买得真值！

你的感受我能明白，不过一本 TV GAME 杂志不可能没有攻略的，至于攻略游戏是不是你正在玩的，这个貌似太难保证了。不过我可以保证，这些做了攻略的游戏都是好游戏，就算你现在不能玩，以后也可以拿出来回顾啊？到时候说不定你反而会觉得怎么这个游戏的攻略当初做得这么简单啊？

Email jj9lini：祝小编们牛年牛市冲天，不要薪饷四成，不要裁员广进！

琢磨了半天，感觉你还是在祝福我们。

你确定这不是拼音错误？

不明白了吧，薪饷四成＝心想事成，裁员广进＝财源广进，这都是今年最忌讳的拜年话，所以这位读者还是在祝福我们的。



Email 仲昊舟：《超级马里奥》玩多了，后遗症也就明显了。我记得那是二年级的数学课，我和同桌正在谈论昨天晚上得了多少分，老师突然把我叫起来回答问题，于是我很自然的说我不会，老师也很自然的让我和同桌一起出去罚站，结果我们从座位上走到门的地方时，居然都不自觉的跳起来，做用头撞门框状……老师气的连课都不上了，把我们叫到办公室，还把我爸叫去说我是故意捣乱。然后老爸劈里啪啦把我揍了一顿，疼得我哭天喊地的。但除了我和同桌以外，没人知道我那是“超级马里奥综合症”。这件事后来成了我和同桌茶余饭后谈论的频率最高的事，在认识我的人中也广为流传。

看来你的“超级马里奥综合症”症状不轻，和炎骑士的“疯兔综合症”危害度有得一拼，此外，编辑部内的生化饭也普遍表示，曾有看到路边花盆里种植的不知名植物就想迅速蹲下将其装入口袋内的冲动，在此我们要提醒广大玩家，玩游戏需谨慎。

幸运直击

2008TV GAME大赏 三等奖得主 王琤宁



获奖感言： 公布中奖的那天至今，特别是当我收到奖品的当天，真是万分激动。特别是收到了多哥亲笔写的明信片，压在枕头下睡了一晚上不够，第二天带去公司向宅男（们）炫耀，就差没裱起来了。本来抱着一份参与的心态投出选票的时候，没有想过中奖。感谢《游戏机实用技术》&《掌机王 SP》&LU，买了这么多年的 UCG 第一次在杂志上看到自己的名字。

2008TV GAME大赏 三等奖得主 李铮



获奖感言： 我是本次 TVGAME 大赏的三等奖获得者李铮……的……同学。我受李铮同学的委托给你们发邮件（右边那个猥琐男为李铮）。但是，我要控诉，我控诉为什么他发一票就能得奖！偶发了 5 张竟然什么都没有！发点牢骚，失礼了……其实平时我们都是好朋友，在一起玩游戏，不过由于种种原因，他始终没有自己的主机，这次的中奖其实是圆了他一个梦想，真心为他高兴。

本期读者语录 Email Qin Mabin：一直想问，各位小编们是如何到编辑部工作的呢，记得看到了好多小编的离去和好多小编的到任，你们是不是都是被老编挖出来的？就像星探一样？（玛娜回复：小编们都是被编辑部所吸引，义无反顾地投身而来的，至于星探嘛……这种职业在编辑部里目前还不存在。）

防火防盗防中奖



江苏 钱昊：上期看到杂志中奖名单中有我的名字绝对是惊喜不足而吃惊有余！事实上我在信里提到过不想中奖，对我而言，中不中奖无所谓，重要的是跟小编们交流。当时我心中第一想法就是要让我妈知道我高三了还在看这些杂志的话，估计就废掉了，但我心生一计，回家跟老妈说："我有个同学，寄宿生，也不知道中了个什么奖，又不好寄到学校来，只好写我们家地址，老妈帮忙看一下，有的话给我，让我带给他。"说完，我脸不红，心狂跳。

一段日子后，奖品寄到，老妈拿给我时，我抑制住激动的心情"漫不经心"地接过包裹，"随手"扔进包里，说："这家伙真烦！"我妈在身后补了一句，别让我看到你翻和学习无关的东西。不管怎样我总算逃过一劫，不知我的经历算不算胆战心惊的中奖经历而载入 UCG 史册，如果算的话，那点冷汗也值了！不过这次写信就不写地址了，防火防盗防中奖！

虽然不看重奖品的读者很多，不过将防中奖提升到这样的高度上来的读者还真是第一次见到。当然了，您的烦恼我们完全可以理解，如果大家也有着和这位读者一样的顾虑，那么请在信件醒目的地方注明不想中奖的字样（一定要醒目喔！），如果不巧已经中奖的话……那就参考一下这位读者的处理方法吧。

最有勇气的读者

Email 烂木头就咸菜：距离上次买 UCG 大概有半年了吧……现在咱为了爱……终于鼓起勇气……写了封邮件——给咱小 P！（虽然咱知道咱人品一直很烂的说……）

最别有用心的读者

东莞 黎志豪：最近还真怀念以前送小盘的日子，以前买了 UCG 回来，把小光盘取下来时，总会有女孩子走来问："这是什么？好可爱！"，然后我又有机会逗她了。唉，那些日子真是一去不复返啊！

自创广告

Email yhj：一次课余时间中，我在背英语课文。背着背着，我看到了封面，突发奇想，用笔画下了这些图案。咋样？则相当于给《生化危机 5》打了一个免费广告（山寨版）。虽说画的不咋地，但这也表现出对此系列的热爱！希望老卡（Capcom）更加努力，给玩家带来更多的快乐！

与其说这是对系列的热爱，我更觉得这是对英语课本的憎恨……



近期话题：我所遭遇的雷游戏

东莞 黎志豪：最近玩 GBA 的《最终幻想 1+2》，玩的是汉化了一部分的汉化版，那翻译雷死了，比如它把职业都用拼音表示，黑魔道士变成了 Heimofashi，战士变成了 Zhanshi，所有职业都这样表示，而且它的很多指令都是"中西合璧"的，如菜单里分为 Zhandou（战斗），Mofa（魔法）……Esc（退出？）最雷的是金钱的单位了，如我本应战斗得到 50G，而它显示的是得了 50RMB……

［编注：其实这种中西合璧的译法还能接受，毕竟还有一点亲切感，真正雷的应该是那些道具说明完全译错掉的，那才叫雷人雷得有内涵。］

乌鲁木齐 汪雷：今天一买上杂志就急不可耐的将光盘放入 DVD 中，但光盘中一段内容将我雷的是目瞪口呆，就是那段《街霸》中隆和春丽的对战，我的妈呀！春丽的身材那叫一个雷呀，那大腿粗的堪比象腿，这小日本的审美观念的确是不同，那身材比例还叫人吗？你就算想表现春丽的腿上功夫了得，也没必要设计成那么粗吧，上下比例严重失调。人常说头重脚轻，春丽的是头轻脚重，刮点风那就成了风摆柳了，这身材走路估计都成问题，更别提还要对战了。

［编注：记得春丽刚出现在《街霸》中的时候比例还挺正常，现在变成了这样，可能是专业人士的审美观都变了……？不过你还真别说，这种粗壮大腿和麻杆腿踢出去的力道感就是截然不同。］

共同话题

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入"自由谈"）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在"读编往来"中公布。

九兵卫的编辑部日志

"年鉴"是怎样炼成的

往年春节的时候总是特别喜欢看杂志上的游戏年鉴，这个习惯也一直保持了好多年。今年到了编辑部，也算有机会亲身参与了年鉴的制作，这里就简要地介绍一下"年鉴"是怎样炼成的吧，大家看看流程是不是和想像中的一样：第一步是统计游戏名单和基本信息，包括整理出一年内的所有黄金眼评分；第二步是分配任务，这当然要根据各个小编特长来安排；第三步就是开写了，由于规格要统一，所以小编们都是使用特殊的编辑器来书写年鉴；第四步是将每个人写好的年鉴进行统一，整理完毕后才能交给美编排版；经过美编数天的辛勤工作后，接下来就要进入最关键的第五步——校稿了。年鉴的校稿非常重要，小编们一般都会分成多个小组反复多次地进行文字以及图片的校对，这样才能保证年鉴的准确性和质量。通过了以上的所有步骤，大家拿到手里的就是最终出炉的年鉴了，而此时截完稿疲惫的小编们都去睡觉了……

方块路

剧本 晴天



本期读者语录 Email tjd19830725：我寄过去的六张抽奖回函竟然没有中衣服和纪念奖，看来我是中了终身不中成就奖啦，来点安慰吧？
（玛娜回复：安慰一下，其实中奖这种事嘛，真的是没有道理可说的，作为同样"从不中奖"的同志，我很理解你的感受啊……）

校园故事

校园游戏管理委员会

报告书 No.2

话说我今年刚进大学，开学去辅导员哪儿报道，我们的辅导员是个刚从师范毕业的 MM，蛮可爱的，我进门发现她在玩 NDS 上的《莱顿教授》，给一个谜题卡住了。我虽然没有 DS，但是 UCG 上的攻略却记得很清楚，帮她把那个谜题解完以后，她一脸崇拜地看着我，说以后有什么过不去的谜题都找我。当然也不是白教的啦，我平时如果想要翘课睡个懒觉呀，或者和朋友去踢球呀，她也会帮我隐瞒一下的，毕竟是同龄人嘛，嘿嘿。总之这个学期过得是相当愉快！（PS：好孩子不要学我，虽然我翘课，但是期末可是都过了呀！）

——Email theicekimi

解析

上一次的报告书内容是玩家向我们倾诉因杂志摆放不当而遇到的不幸经历，而这次的报告书则更像是 theicekimi 同学的一种炫耀。说实在的，作为一个学生只要有想在学校内玩游戏的念头，那就必须得作好和老师周旋的准备。虽然也不排除个别和这位读者一样或者老师对学生完全熟视无睹的特例，但大多数情况下，如何采取适当的对策应付老师绝对是很多学生玩家需要不断摸索与积累战斗经验的重要问题，只是具体是怎么个"战斗"法，那就得因人而异了……

上期话题——摆放杂志的习惯

方法1： 想必许多朋友都试过用纸包书吧～（狞笑中）……那就让我们把杂志变成一只只披着羊皮的狼吧！重视教育的爸爸妈妈们怎么也不会扔掉这些"教科书"吧。

方法2： 把杂志放哪都不安全，毕竟世上有个东西叫"大扫除"啊。但是同样又许多空间老爸老妈怎么也不会想到的，或许当你把电脑的主机拆开时，你会看到一个偌大、空旷而又美好的世界在等着你把杂志塞进去！（笔记本除外）恨透了你电脑的爸妈会将其拆开吗？除非他们捡到了一张藏宝图（-_-|||）

——Email KLOSE 洋洋

郁闷事儿

这里给大家说一件小九遇到的郁闷事儿。大三的时候，某日我们系里的辅导员打着搜查违章电器的名号挨个宿舍进行大扫荡，趁着所有人去上课的空隙，她居然将小九常年"隐居"在鞋柜里的主机全部"连根拔起"并作为可疑物品予以了没收。更为可气的是，她甚至还招呼手下的班委把我平时储备的佐料以及酱油都搬了过去（煮泡面的小锅因为藏得隐蔽而得以幸免），这简直太不人道啦！后来我气冲冲地跑过去找辅导员，还好她只是叮嘱了下次不要再犯就把东西返还给了我。于是从这以后嘛，我就把电源和视频线布置得更加隐蔽了，桌子下面也多出了若干不知连接向何处的插线板，柜子更是直接铜锁伺候……没收事件也就再也没发生过（大家不要学小九）。另外再顺带感慨一下，theicekimi 同学说自己没有 NDS 却记住了攻略，这让小九又想起了大学里的一个舍友，每次拿到杂志后首先要做的事情便是把攻略背熟，经常是游戏还没拿到就已经对流程了如指掌，其热情之高真的令人汗颜……

大家来讨论

本期的问题是话题是"你是如何在老师的高压管理下玩游戏的？"相信各位学生玩家一定是八仙过海各显神通吧，请不要吝啬你的经验，快来信告诉我们吧！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 19～23 辑、第 30 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 8～12、14～19 辑，定价：12 元；第 20、21、23～26、28、31 辑，定价：8.8 元。《游戏小说》第 2～7、9～15、19～22 辑，定价：9.8 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。《Wii 专辑》第 1 辑、第 2 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37、38、40～43 辑、第 61～67 辑、第 73、75～77、84、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101、102、104 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 期，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10～16 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.4》，定价：12.00 元，以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164～168 期、总第 173 期、总第 178～181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209～211 期、总第 213～217 期，定价：12 元。总第 220 期，定价：9.8 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73·74 期、总第 137·138 期、总第 162·163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1～4 期、第 6～12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21～26 期、第 28～31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43～47 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《超级机器人大战·原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《绘梦人 游戏插画名家鉴赏》，定价：38 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6 辑，定价：19.8 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元／辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16 元／本；《模魂志》第 29 期，定价：12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

本期读者语录 Email Chenjie119：在这么多年中我对 UCG 有两个愿望：一是线下小编见面会，二是能线上挑战各位小编的游戏水平，哈哈。（玛娜：其实想要挑战各小编的游戏水平不难，小编们大多在杂志上公布了自己的帐号，有心人可以加为好友一起游戏哦。）

UCG@UCG.COM.CN

互动信箱

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期奖品由黑角电子商行独家提供

本期大奖



2名

新版 PSP 光环高保真立体音箱

二等奖



5名

Wii 专用充电魔盒



5名

新版 PSP 多功能充电方舟

三等奖

10名



新版 PSP“心动元素”真皮保护盒

本期特别放送

15名

黑角各种周边产品（随机抽取）



Wii 钓鱼竿



新版 PSP 牛仔包



NDSL 时尚布包套装



银狐耳机

1A 互动信箱礼品名单

大奖 亚洲游戏展 2008 特供 PS3 游戏体验碟



大庆	曹　阳
上海	牛凤轩
成都	曾　韦

二等奖 超技 Wii 专用防尘过滤板清洁套装



福州	胡文迪
重庆	李临溪
北海	刘毅冬
昆山	许　懿
启东	袁斐飞

三等奖 NDS 电玩清洁器



佛山	蔡宝祥
常州	高　倩
温岭	金雅敬
包头	宋伯寒
常德	席　辉

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

无锡	周啸天	成都	许　黎
天津	潘雨波	福州	薛　强
吉林	赵宇航	成都	吴秋阳
广州	殷美文	上海	丁一如
厦门	胡文强	邯郸	马　健

本期改进

1. 越来越多的读者反应想收集齐我们的回函明信片，为此我们决定将小编们每期的回信数量提升一倍！
2. 从本期开始我们采用了新技术，光盘影像的清晰度有明显提升。不过部分影像因源文件画质有限（如本期的影像投稿部分），清晰度变化不大。

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对杂志重新降回 9.8 元并对光盘做出的改变有什么感想？

重回9块8

正如封面所说的，我们杂志又回到了 9 块 8 这个价格。重回 9 块 8，编辑们也很高兴，毕竟大家手里的银子还要过日子，涨价对大家来说都不是个好事。重回 9 块 8，页数和过去一样，小碟换大碟，小编们的压力也很大，不过我们会确保杂志的质量只升不降。（而且重回 9 块 8 只是今年杂志变化的第一步，接下来的几期都会给大家好看，下期杂志的内容目前已经策划得七七八八了，保证精彩万分！不要忘了下期杂志哦！）

P.S. 大家拿到本期光盘的时候，不妨把光盘放入电脑光驱，在里面可以找到一些小礼物。有什么意见和建议的话，欢迎大家来信提出！

品味太高？

黑龙江 金龙哲

通过网络上资料、UCG 的攻略来看，我认为《最后的神迹》还是不错的，画面达到次世代水准，战斗系统成熟，但有的小编却把眼光盯向了“拖慢严重”等问题不放，并得出该游戏“令人失望”、“深受诟病”的结论，我想是不是随着游戏机机能不断提高，小编们的品位也越来越高了？当初 X360 刚发售时，《使命召唤 2》、《哥谭赛车计划》都得到了小编的好评，现在却连《波斯王子》都有点看不上。如果把《最后的神迹》放在 2006 年看，肯定会得到小编的赞叹，我们不得不思考，品位的提高有没有坏处？会不会让很多略有瑕疵的作品不入编辑的法眼？如果我是一个家用机门外汉，今天刚买了 X360，随便买了几个像《真三国无双 5》、《枪神》这样在 UCG 评分并不高的作品，不是也会乐呵呵地玩上好几个月吗？那些在小编眼中“达不到次世代”的画面、“设计失败”的系统、“枯燥无味”的剧情在我这个刚接触次世代的新玩家眼中却无比震撼与伟大，相反，如果我看了多年 UCG，我还会去买《枪神》吗？那些乐趣我能体会到吗？

就像一个刚刚认字的小孩，会对 FC 上的游戏充满兴趣与热情，而一个玩《战争机器》长大的老玩家，还会去看一眼《最终幻想 Ⅶ》甚至《潜龙谍影》吗？想想！多少在小编眼中的烂游戏可能正在给千千万万个玩家带来欢乐！小编们是否已经被大作和创意作品惯坏了？我认为小编应该反思一下，最好能从“乐趣”的角度而不是从画面、系统等元素来点评游戏。

感谢你的来信，不过我认为你的来信作为玩家的观点很正确，但作为媒体的观点就值得商榷。首先，给游戏评分不能单纯以乐趣作为标准，因为一个游戏能给人带来多少乐趣，这个是因人而异的。甲认为很有意思的游戏，在乙眼中可能非常没劲，这种情况每个玩家都应该遇到过。此时无论是以甲还是乙的标准来评判，显然都是不准确的。因此，游戏的评分一定是要综合各方面表现之后才给出来的，乐趣只能算是其中一个方面。
另外，小编们对游戏的要求的确变高了，但造成这一变化的原因是游戏也在以惊人的速度不断地向前进化，在 X360 刚发售的时期，《使命召唤 2》的素质就可以让我们满意，然而在进入了成熟期的现在，如果仍然以之前的要求来对待游戏的话，那么可能就要出现满分游戏满天跑的情景了，相信大家也不想看到吧。另外你的信中提到“烂游戏”，这个词在我们杂志上是很罕见的，编辑眼中的“烂游戏”数量恐怕比满分游戏还要稀少。尽管有些游戏分数不高，但这不代表它们就是烂游戏。像你信中提到的几款评分不高的游戏，在我们的“黄金眼”里都拿到了平均分 7 分以上的分数，这其实已经是中等偏上的素质了，和烂游戏完全不是一个概念哦。

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

再过不久我就要买PS3了，由于想买一台全新的机器，所以想知道怎样才能预防买到二手货呢？另外《如龙 见参》要推出廉价版了，请问廉价版的内容和以前比起来会减少吗？［贵州遵义 马安霖］

要判断所购买的PS3是否为“二手”，只要在开机时留意“首次开机画面”（此时会提示必须将手柄使用USB连接至主机才能启动）即可，这是最简单也是最有效的方法。另外游戏的廉价版（通常也称为THE BEST版）往往都是厂商针对某些发售时间较长的经典游戏而采取的一种促销手段，希望用更低廉的价格让一些曾经错过这些游戏的玩家也能享受到乐趣，所以并不会因为价格的关系而使游戏的内容缩水，相反比较厚道的厂商甚至还会制作一些追加内容来丰富游戏的玩法，以便能够发掘出更多系列作品的潜在FANS。而也正由于这个特殊的原因，对于消费水平较低的国内玩家来说，收藏这类游戏也比在游戏发售初期的价格炒作阶段直接购买游戏要划算许多，而且在目前的PS3游戏廉价版中，《魔界战记3》和《战场的女武神》算是非常超值的，因为厂商特地在游戏中附带了以往需要在网络商城中通过付费方式才能下载到的追加内容，你不妨作为购买时的参考。

买PS3大概半年了吧，刚买回家就注册了美、日、港三个服的PSN帐号，平时也主要是用港服进行游戏，而最近几天入手了《抵抗2》的港版，却在选择网战时总出现“Online service is disabled on your PlayStation@Network account due to parental control restrictions”的错误提示。最开始怀疑可能是因为之前合购过几个PSN游戏，由于信用卡的缘故被BAN，但之后玩《GT赛车5 序章版》的网战却一切正常，PSN也可以登陆，最后无奈只能用美服和日服测试，结果美服也出现了同样的问题，日服却可以正常游戏。问了好多朋友都不清楚是怎么回事，只有向你们求助了，至今网战的奖杯一个都还没拿到啊……［gc］

根据你所看到的提示，无法网战的问题是由于你打开了主机的“家长控制”功能，你可以在XMB界面（以简体中文为例）选择“设定”→“安全设定”→“视听者限制”，进入后系统会要求输入密码（默认为0000，可以使用“更改密码”进行更改），接着在右侧会显示数个级别（级别越低，限制越严格），建议选择最上方的“关”完成设定就可以正常进行网战了。

有一个关于PS3升级的问题希望得到解答。我先在电脑上下载了升级文件，然后再用U盘拷到PS3中，但复制到大约一半的时候会突然黑屏并无法操作，于是我只好长按电源键（不是后面的电源开关）将主机关闭，之后我再按电源键打开机器，机器会提示搜索到升级程序并升级，最终还是算升级成功了。我想知道中途的黑屏是否是正常现象，我的升级方法是否正确，如果不正确请问正确的方法是什么？每次升级都让我胆寒……［z-leon］

由于系统显示问题，大多数PS3玩家都在升级系统版本时遇到过“进度条没有到达100%就自动黑屏或重启”的情况，所以你遇到的情况也算是“正常现象”，并不会对你的主机造成任何负面影响，而关于正确的升级方法，为了避免意外情况发生，黑屏期间还是建议你最好不要按电源键强制关闭主机，只需要耐心地等待一段时间让主机自动重启就能完成后续的升级过程。

去年10月份去香港买了一台日版的Wii（使用D2C芯片改机），回来后到电玩店买了6张D版游戏，有3张在读盘的画面进入后或过了第一关就会黑屏死机，另外3张则可以一直玩到通关。之后我把机器和游戏碟拿到电玩店去询问是否有问题，老板就告诉我碟没有问题，是我的光驱有问题，我现在还清晰地记得玩《零 月蚀的假面》的时候把系统升到过3.3J（原来是3.1J的），请问上述现象到底是什么问题引起的呢？［明治雪条］

玩Wii的游戏出现黑屏死机现象有很多种原因，不过既然你能够将某几款游戏打通关，基本上就排除了直读芯片安装不当的可能，而至于《零 月蚀的假面》则只有将主机升级到3.3J以上才能正常运行，所以这也与系统升级无关。建议你先将主机降回到3.2J解决3.3J系统对部分游戏支持较差的问题，然后再更换质量较好的光盘进行尝试，以判断问题是由光盘质量还是光驱硬件故障引起的。

小妹是新手，有几个问题想请教一下。①我买的NDSL用的是R4烧录卡，但是在网上下载的游戏有的却玩不了，总是显示“读取记录失败，请切断电源并正确插入卡带（玩汉化游戏时）”，但是有的游戏又不会这样，不知道是为什么？在网上搜索发现有这个问题的都是NDS模拟器，对于NDSL则没有解决的办法，不知道晴天有什么高招吗？不然好玩的游戏不能玩很难过啊……②最近想玩杂志上推荐的《啪嗒嘭2》，但是游戏刚开始的新手任务过后就一直停留在了NOW LOADING……的界面，是不是前作《啪嗒嘭》也有这样的问题？怎么解决呢？③PSP是不是不可以看电子书？或者像网上说的那样不能使用自制软件啊？［JUNIE］

①出现“读取记录失败”通常有两种可能性：一是游戏存档类型设置与运行的游戏不符，常见于需要手动设置“存档类型”的NDS模拟器；二是烧录卡与游戏不兼容，无法正确创建游戏对应的存档类型，惟一的解决方法就是升级烧录卡的内核再进行尝试，具体的方法为：前往官方网站（http://www.r4ds.cn/soft/r4-v1.18.htm）下载最新的1.18内核文件，解压后将“SChinese”文件夹内的所有文件都复制到TF卡的根目录下替换同名的原文件即可，最后要向你说明的是，升级内核文件并不一定能够解决所有游戏的兼容性问题，如果问题依旧，就只能考虑更换烧录卡了。②卡在NOW LOADING的界面通常都是由于引导方式错误而引起的，你可以在关闭PSP后，按住R键开机进入“恢复模式”，按×键进入“Configuration”选项，将其中的“UMD Mode”更改为“Sony NP9660 -NO UMD-”后再运行游戏就能解决问题。③由于你是安装的自制系统，所以只需要下载自制软件“eReader”并将其拷到记忆棒“PSP/GAME”的路径下，最后再将你希望阅读的文本文件（.txt）拷贝到软件所在的文件夹就可以看电子书。

请问X360秋季更新以后明基的G2400W使用HDMI连接不出声音和游戏画面撕裂的问题解决了吗？有什么好的使用建议吗？［上海 李钢］

你所提到的问题目前微软官方已经给出了具体的解决方案，只要你现在登陆Xbox LIVE就会提示进行强制的系统更新，修复去年11月秋季更新后部分主机连接HDMI信号线出现的声音异常等故障，更新后系统版本号为2.0.7357.0，部分主机为2.0.7363.0。

请问带HDMI接口的X360，如果想用光纤接口接功放的话，将在什么位置接入，老版的X360光纤接口是和色差总接头在一起，但现在视频使用HDMI，音频用光纤插在哪里呢？因为没有看到过原装的X360 HDMI线，难道原装线上附带了光纤接口吗？［莱因哈特］

这个问题目前来说有两个解决方案：第一、购买官方原装HDMI线材套装，特殊的设计就可以让你在用HDMI线的同时，还可以使用光纤输出，目前市场价350元左右；第二、自己改装，将原视频线材的外壳去掉后，就有空间让HDMI线和视频线材共存，不过这种方法对动手能力要求比较高，而且容易损坏线材，请你量力而行。

本期读者语录 Email woshixiaoafu：发现小编一年下来真是太辛苦了，繁忙得连睡觉时间都没有，为了以后你们可以继续辛辛苦苦地给我们提供情报，我建议小编们集体放假，放到明年的2月份。晴天回复：放那么长的时间估计众小编都会闲疯的，所以我们还是选择为各位读者大人提供情报来享受“痛并快乐着”的滋味好了。

@ ①《异说 最终幻想》中克劳德的无限连我在网上看到了视频，觉得用来打卡奥斯蛮不错的，具体是在空中用Brave攻击，但还要什么冲刺，我一直都没有试出来……②打卡奥斯的场景太小了，有什么回避的良策吗？③战斗中的"EX核心"怎么快速接近啊，敌人总是比我快，搞得我非常郁闷，我能否通关就指望晴天啦……[爱做梦的猫]

①克劳德的无限连实际就是在空中反复使用Brave攻击招数"スラッシュブロウ"和回避，所以玩家的操作方法就是在空中按住R键，接着反复按○和×键即可（注意卸掉非AUTO型召唤兽），只要多练习就能熟练掌握。②由于战斗的场景比较小，所以最好装备上"回避性能UP"的技能来增加回避时的无敌时间才能确保自身的安全，关于卡奥斯的招式躲避方法其实已经在春节合刊（总218–219期）的171页上进行了详细的讲解，你不妨作为攻关时的参考。③在和高等级敌人对战时，如果单纯地等看到"EX核心"后再去抢夺的话基本已经晚了，晴天在这里就告诉你两个抢夺"EX核心"的小窍门：一、EX核心出现的瞬间画面会闪一下白光，此时立刻按L键切换成锁定"EX核心"并利用冲刺技能进行抢夺；二、"EX力量"通常都是在空中飘浮着不动，当看到它们集中向一个方向飘浮时，就说明"EX核心"一定会在那个方向出现。

@ 最近在《最后的神迹》中遇到了一个关于"ウェポンアーツ"习得方法的问题。我的主角BR40拿到了"月下美人"，现在BR已经到了113，但还是没有学会"大乱れ雪月花"这招，在网上看了段视屏，别人BR90的时候就在战斗中出现了这个指令，难道这个指令还有什么特殊的触发条件吗？[zhangrui19860206]

要学会该技能首先要得到"月下美人"，之后只要保证角色的AP在90以上，战斗中便有一定几率会出现"大乱れ雪月花"的指令，当然不要忘记发动的过程中也是需要按键的。

@ 由于是第一次玩《怪物猎人 携带版 2nd G》，所以不知道怎样才能在游戏中输入日文名字……我的机器是港版1000型，ISO是日文版，我现在已经把系统语言和文字设定都改成了日语（系统语言中的机器昵称都能输入日文），但进入游戏后还是不能输入日文，这是为什么啊？[谭龙]

经过晴天的测试，本作使用任意区域版本的主机都只能在人物创造的界面调用英文或数字的输入法，要实现输入日文名字是不可能的，而以往大家在其他地方看到的日文名字其实都是使用"金手指"修改出来的，这点估计要让你失望了。

@ ① PS3《横行霸道IV》的奖杯更新在哪下载，美服上没有呀……②淘宝上购买PSN的点卡安全吗？（邮寄来自己充）[叶罗]

① PS3美版的《横行霸道IV》已于2008年10月27日提供了奖杯的更新程序，你只需要在联网的情况下运行游戏就会收到更新的提示，而并非从美服上下载，完成升级后游戏版本会变更为1.03，共更新了51个奖杯。②根据晴天目前了解的情况，如果在淘宝等网络商城购买PSN点卡，通常卖家都会在已经付款的情况下直接告知你充值的密码，从而省去直接邮寄实物卡所造成的额外费用，之后你再登录相应的服务器，在卖场的主界面选择右上方的"Redeem（コード番号の入力）"进入充值密码输入界面，正确填写密码即可完成充值。

@ ①《啪嗒嘭2》中为什么我拿到"盾兵的记忆"后无法造兵？（到树那里按○键没用，树也只有一个底座，没有树枝什么的）②怎样才能在玩PSP的时候截图？[wangkaiwen]

①在游戏的初期关卡"マテールの芽を守るもの"中，打败第一个BOSS巨龙ドドンガ会取得树苗，这样生命之木会重新长出来，此时就能制造士兵了。②要截取PSP的游戏图片需要下载与系统版本对应的"截图插件"（可以在网上自行搜索），之后将下载的压缩包解压，把其中的文件拷贝到记忆棒根目录的"seplugins"文件夹里，最后关机按R键开机进入"恢复模式"，在"Plugins"选项下激活对应的插件即可正常使用截图功能了。



由于晴天在春节期间回到家里收发编辑部的邮件不太方便，可能延误了部分玩家的反馈，所以先在这里给过年期间发来问题邮件的玩家说声抱歉，你们的问题晴天一定都会尽快为大家解决的。而要说到这次的来信内容，也正如之前晴天预计的一样，几乎全部都是关于购机和主机使用方面的咨询，尤其是双65nm的X360主机的询问度最高，而一些相对比较集中的问题晴天都在"硬件"的相关部分为大家进行了解答，希望能帮到大家。

PSP要在家中上网是不是需要一个无线路由器作为热点呢？买了TP-LINK无线路由器后具体应该怎样操作呢？[saku chin]

要让PSP等无线设备上网，使用有线网络连接无线路由器创建热点是大多数玩家普遍采用的方式，现在晴天就为你简单讲解一下无线路由器的设置方法（以XP系统为例）。

①准备工作

第一次进行路由器设置时，最好将目前连接电脑的网线接入无线路由器的"WAN"接口，然后再使用另一条网线将无线路由器的任意一个"LAN"接口与电脑后方的网线接口进行连接。

②电脑端设置

进入"控制面板"中的"网络连接"，在"本地连接"上点右键选择"属性"，在"常规"选项卡上双击下方的"Internet协议（TCP/IP）"，在弹出的对话框中选择"使用下面的IP地址"，在"IP地址"中填入"192.168.1.X"（X为2～224的任意正整数），"子网掩码"为"255.255.255.0"，"默认网关"为"192.168.1.1"，最后按"确定"完成设置。

③路由器网络设置

打开浏览器输入"192.168.1.1"会进入路由器的管理界面（通常默认帐号和密码都为admin），点击左侧的"设置向导"选择"下一步"确定自己的网络类型（如果你所使用的网络需要帐号和密码进行拨号，请选择"PPPoE"，而大多数直接连接网线就能上网的玩家就选择"动态IP"），设定好后查看"运行状态"，如果在"WAN口状态"一栏中可以看到所有的数据，那么就说明当前路由器的网络连接已经正常运作，否则就需要重新确定网络类型，或将路由器的电源切断5分钟再重新进行尝试。



④无线网络安全设置

在PSP的XMB界面进入"主机设定"的"系统信息"中记录下显示的"MAC地址"，然后再次进入无线路由器管理界面，选择左侧的"无线参数"→"MAC地址过滤"，激活"禁止列表中生效规则之外的MAC地址访问本无线网络"的功能确保自己的无线网络不会被其他人盗用，然后单击下方的"添加新条目"输入刚刚记录的MAC地址（中间用"-"来分隔），并取一个自己容易辨认的名称方便今后进行管理。



⑤ PSP设置

在PSP的XMB界面选择"网络设定"→"基础模式"→"创建新连接"→"检测"，进入以"TP-LINK"开头的项目（信号强度通常为100%），按照提示完成后续的设置就能让你的PSP正常地使用无线上网了。

本期读者语录 柳州 范敏：我在此给小编们拜年了，祝UCG在新的一年里牛气冲天、内容最牛（很多很丰富）、读者最牛（人手一本UCG，就像手机般普及）、赠品最牛（越多越好）、价格最牛（减价不减量）、小编最牛（工资成倍提升）晴天回复：先在这里多谢你的吉言，相信在大家的支持下，要做到以上几点应该都不会是很遥远的事情吧。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



●今年的春节真是非同以往的热闹，家乡出门在外的好朋友商量好似的回家探亲，所以这个假期的时间基本都耗在了无尽的聚会中。留在家里的同学则基本上都有了下一代，看着自己当年的同窗如今都已为人父母，很是欣慰，只是这压岁钱发得……

●一早就在QQ群里听Gouki喊《疯狂的赛车》是神作，无奈家乡的电影院过年期间只有《赤壁 下》和《喜羊羊与灰太狼》放映，无奈只能等到重新开工才去影院观摩，观后感就一个字：好看！比《疯狂的石头》更多的巧合更加匪夷所思更加爆笑，宁浩导演再次成功了！

●过年期间基本什么游戏都没玩，倒是我爸爸天天捧着我带回去的NDS《新马里奥》和《俄罗斯方块》玩得不亦乐乎，如果假期再长一些的话恐怕NDS中的那些游戏都不够他老人家玩的……

本期个人签名

但看三五日，相见不如初。



1. 今年体验了南方和北方两种截然不同的过冬方式，发现果然还是北方的冬天要更好过一些，只要每天呆在家里就行，如果在南方，想取个暖惟一的办法就只有进有暖气的商场和餐厅了。

2. 今年我所做过最乌龙的事情绝对是过年回家却忘记带手机，漫长的假期中几乎一个朋友也没有见到，每天只能冒着寒风无聊地逛街，连拜年短信也没收上一条，真是无比悔恨啊……不过再一想也觉得很可怕，手机的影响力已经在不知不觉间达到了惊人的程度。

3. 开始上班的第一天，全体小编的统一工作是回复邮箱里的读者来信，在这里也要感谢所有在过年期间还惦记着我们的读者，以酸痛的手指向你们致敬！

本期个人签名

闲与忙之间的转折就是这么突然……



★如果寒假不回家，而是把父母接到编辑部所在地一起过年，其后果就是父母两人来回的机票钱比我一个人回去的费用还要便宜。以后一定要坚持这么做。至于走亲戚的重任，就等到春暖花开之时再去完成吧！

★费德勒苦战5盘，最后还是在澳网决赛中败给了纳达尔。在为费德勒未能追平桑普拉斯14个大满贯冠军的记录感到惋惜的同时，也深深地体会到了"岁月不饶人"这句话包含的残酷之意。

SONY：待会儿见了玩家，你可要帮我既挣面子，又不能花太多。
山内一典：我就说没有呗。
SONY：小伙子真机灵！
玩家：你说今年啥大作都有，那我可就随便点了。
SONY：没事没事，你点，咱又不差钱。
玩家：那先来个《战神3》。
山内一典：没有。
SONY：你咋搞的，这都没有？
玩家：那来个《ICO 3》。
山内一典：没有。
玩家：那来个《GT5》
山内一典：没有。
SONY：这个可以有！
山内一典：这个真没有……

本期个人签名

《白骑士物语 古之鼓动》目前进度：GR 11



■我在春节回家的火车上听到的言论：现在的PSP都是SONY牌的。

■两年没有回家，今年春节回家算是开眼界了。自从老家春节燃放烟花炮竹解禁以来，现在春节燃放烟花炮竹的情况是越来越恐怖了，真有一种打仗的感觉。大年三十晚上快到11点半，我从老爸车内摸出一捆拳头一般粗的烟花，仔细一看，上面写着两个大字"雷王"，顿时吓得腿都软了。随后老爸搬下一个大箱，我还以为是什么新年货，再一看，天啊，算我孤陋寡闻，现在烟花体积都这么大了啊？这时周围响起了震耳欲聋的鞭炮声，刺鼻的浓烟真的让我有种窒息感，就在我头顶各种烟花开始散落爆炸，我觉得我的性命很危险……我想问一句：这是为什么呢！

本期个人签名

我们的生活天天向上，我们的前途万丈光芒！



★它有着雪白的绒毛，它有着粉红的脸颊，它的耳朵柔韧而细长，它富有曲线的体形让我销魂不已……。它，就是我订购的疯兔玩偶（猥琐偷笑状）。照片上的这个家伙是我与丁丁在网上订购的，每人一只，做工不错，价钱也不贵，惟一遗憾的就是不能哇哇乱叫。看来有空的时候我得给它动个小手术，在它的肚子里面放个橡皮喇叭……

★由于春节期间被家人填鸭式喂养了近半个月，我的肚皮上又多了一个肥厚的"游泳圈"。为了能够让自己的身材重新变得"魔鬼"，我跟anubis去编辑部附近的健身馆办了游泳会员卡。以后每天下班，我都可以到去游上几个来回了！

九兵卫：看来你去年在游泳池里喝水喝的还不够啊！



本期个人签名

本地帮会太没有礼貌了！



◆过年最大的"成就"是看了三遍《疯狂的赛车》，第一次和第二次是和女友一起连着两天看的，第三次是带着爸妈去看的。话说不知道大家有没有带着自己的父母上电影院的经历？爸妈纷纷表示自己上一次看电影还要追溯到……总之就是很遥远。大家看到这期杂志的时候电影肯定还没有下线，说真的能遇到这么一个能够全家同乐的电影挺不容易，有条件的话还是进电影院支持一把吧！记得叫上自己的家人朋友。

◆美剧们终于回归了，我都记不得是第几次在这里谈《迷失》了，而且好像每一次谈到这部剧集的心情都是一样：这剧太NB了；另外自己在女友的影响下开始追看《CSI: LA》，本来打算把这套剧集留到某年某月再慢慢看的，现在每周算是又多了一个牵挂；至于《英雄》，以第一集的状态来看，最好还是快点和《越狱》一样宣布完结比较好。

◆欧洲冬季转会结束，接下来就该把《PES2009》的转会数据更新一下了。要不要再重玩ML呢？目前思想斗争中。

本期个人签名

先街霸，后生化。

本期读者语录 天津 秦楚昂：如何防止编辑部人员流失，很简单，只要做到谁想继续自己的伟大征途而打算走出编辑部，他就必须交出自己的所有主机、掌机、数码相机、数码摄像机、手机、空调、电冰箱、电脑、电视机、电源线、电热水壶……（纱迦回复：我们这儿是编辑部还是整人部啊！）



○帝宝宝去了一趟海洋世界，小家伙第一次看见这么多……鱼，看都看不过来了。最喜欢看海豚表演，特别是海豚从水里蹦起来的样子。和海豚"亲密接触"了一次，感觉和想像的相距甚远，海豚的嘴很硬，皮肤看上去光滑，其实很涩，最关键的是弄了我一脸鱼腥味……

△大年三十和初一两天，共计收到拜年短信153条，共发出拜年短信27×3条（长短信，被拆成三条发送了）。据说就在三十和初一两天，全国拜年短信来往达到18亿条，乖乖，天下没有比这更好做的无本生意了。

□现在的商品真是有些离谱了，一件两岁孩子穿的羽绒服，居然能卖到700元，而且还不止一个品牌有这个价位的衣服，至于么？凭什么？

×宁浩在《疯狂的赛车》里把个人风格发挥到了极致，虽然不免有些"用力过猛"的痕迹，但全片情节那一气呵成般的盘根错节让人在观影过程中毫无喘息空间，不愧为中国式喜剧的新经典！



▶ 和海豚的"亲吻"再一次证明了梦想与现实的差距。

本期个人签名

干一行，爱一行。



▲今年的年过的和去年简直是天壤之别，想想去年雪灾时因为航班取消连跑了两趟机场的郁闷，再看看今年过年的晴空万里不由得心中舒畅。打球几乎成为了假期生活的主旋律，感觉年底工作耗去的体力在一点一点的回到自己身上。

▲假期买了村上春树的《当我谈跑步时我谈些什么》，零敲碎打地看了一点，感觉跑步的村上和它的小说一样有一种独特的韵律感。而且有意思的是村上的写作观倒居然和余华的看法不谋而合，"写长篇小说不仅仅是脑力活，更是体力活。"

本期个人签名

Life is a contact sport.



★春节回家办了件大事，感受了不一样的人生，可能是因为与现在的生活状态相差太大，回来才开工没多久，回想一下十几天前，居然觉得已经是很遥远的事了（－ －!）

★年前还抱怨说老家没有好电影院，回家时发现附近搞了个城市广场，档次已经是大城市的水平了，还有一家高级电影院，顿时令生活质量改善不少。不过回家后竟然没去看电影，而是爱上了打台球，想起了以前上高中时偶尔翘课打台球的岁月（好孩子切勿模仿）。虽然将近10年没打，不过技术水平还算可以，可惜的是以前是一局5毛钱，现在一小时27元……

★继老笔记本在一缕青烟中报废后，家里的洗衣机也在一股浓烟中烧毁，事实证明：下次不能再贪便宜了！

本期个人签名

下次改小编形象要在手上捧盒小便当。



★虽然在回家之前就做好了适应温度变化的准备，不过自己还是在大年初一的时候就感冒了。本来直到返回编辑部那天病情也没有所好转，但是从低温到高温的过渡，再加上提着行李折腾了半天，出了一身汗后第二天还真是不治而愈了，而漫长的夏天就这样宣告开始了……

☆原本今年的春节对于晴天来说还是一个"游戏真空期"，不过弟弟的游戏热情还真是把自己吓到了，不但一有空就拉着自己把《真・三国无双5》中文版几乎完美了，有次他在我的指导下玩《白骑士物语》联机模式的随机配对任务时竟然还巧遇了纱迦，再次确立了红巨人在追求高GR玩家心目中不可动摇的地位。

★由于1月底的"工作室"延期到了3月，自己2月份的主打游戏应该就非19号的《苏醒神光》莫属了，很长时间没开动的PS2终于又有用武之地了。

本期个人签名

相由心生



［游戏］本期的游戏关键词是"停"，所有游戏进度都因为《游戏・人》的制作工作而暂停，或是干脆没有开始，个人的"游戏债务表"也因此又添上了几笔。

［影视］最近从到地尾看完的电影只有两部——《返老还童》和《贫民窟里的百万富翁》，片子不算太旧，影片主题都挺有深度之余还都挺好看，值得向各位推荐。

［生活］向大伙汇报一下，2009年我的春节过得有些不同，这是我第一次没有回家过年，虽说这十来天的假期就两个人过有点儿冷清，不过不用挤入春节回家的人潮也是件好事。在胜嫂的监督下，假期的吃、睡、玩很是规律，没患上什么"节日病"，这样也更利于尽快调整状态，投入繁忙的工作。另外，春节过后，吃喜糖吃到嘴抽筋！

本期个人签名

止吐秘方：唱《相思风雨中》，其他张学友的歌也可以，但要唱得深情。



★随着春节假期的结束，新的一年又将开始，不知各位在过去一年中的游戏计划完成得怎样呢？不管怎么说，明年又将有更多的好游戏在等着我们，大家还是攒足精神一起来加油吧！

★辛辛苦苦地将PS3辗转一千多公里带回家过年，到家后却发现因为有着这样或那样的事情，真正游戏时间要远远低于预期……望着放在行李包里的那一摞厚厚的游戏我不仅感叹：这些陈年旧账要什么时候才能还清呢，难不成还要等到来年的这个时候？天哪！（>_<）

★恭喜纱迦《白骑士物语》工会等级荣升GR11，顺带鄙视一下自己的游戏进度。想要早日出人头地，我果然还要刷更多的红巨人……

★春节在家惟一补习的游戏是《战场的女武神》，整体风格以及剧情设置都非常棒，建议对日式RPG有爱的玩家有机会的话还是尝试一下本作。

本期个人签名

让红巨人来得更猛烈一些吧！



▲08年影响我的业界大事：2月19日东芝宣布全面终止HD-DVD业务；4月29日《GTAIV》发售；6月12日《MGS4》发售；6月28日暴雪宣布《DIABLO III》正在开发中；7月15日和田洋一拍肩事件；12月10日任天堂表示《DQX》将登陆Wii。希望今年也能有同样多的刺激的事情。

▲春节期间玩了《白骑士物语》，感觉优点缺点都挺明显的。这款游戏的网络部分是以小队房间形式进行，并非MMO类型，没有群体在线的大地图，当然也就没有大社区、集体任务和物品交易、服务器经济等等因素，看到不少媒体拿它跟《FF XI》甚至《WOW》比，显然不恰当。游戏的优点各位编辑都说了很多，我就不多提了。感觉缺点主要是：敌人种类太少，BOSS战有点千篇一律，武器装备种类太少（主要以"某原型+1、+2、+3……"这种强化方式来提升武器性能），职业（也就是魔法系和近战系）不够平衡。如果要我打分，7～8分比较合理。

本期个人签名

目前最期待的游戏：《街霸IV》。

本期读者语录 包头 乔明：等我高考完了，一手拿骑兵步枪，一手持忍刀，先打成筛子，再剁成块。什么？我说的是炖鸡。（纱迦回复：高考结束后到成绩发表前是人生最痛快的时候，把握机会好好玩玩吧！）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009 年 2 月 5 日～2009 年 3 月 31 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2009年2月3日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	683.98元人民币
100日元	7.65元人民币
100欧元	878.40元人民币
100港币	88.21元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略(但不一定是下期)。

2月开始之后再次进入了游戏高峰期，我们发售表的5个推荐位置又显得捉襟见肘起来，无论怎么选择都有遗憾。追求爽快感的玩家可以尝试《灵异恐惧2》、《死亡之屋 赶尽杀绝》，喜欢探索与解谜的玩家则不能错过《异色代码》。当然，《光明力量 羽翼》、《基连的野望》新作、《恶魔之魂》和《横行霸道Ⅳ》新资料片也是绝对的首选。

02.11 马里奥与路易 RPG 3

NDS 角色扮演 ■Nintendo ■4800 日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 A



在我个人看来，与其把这款游戏叫作《马里奥与路易RPG 3》，还不如改成《马里奥兄弟与库巴RPG》更加贴切！原因只有一个，那就是这款游戏的主人公不仅有那对大胡子水管工兄弟，而且还包括了他们的万年死对头——库巴。当然，这并不意味着这对冤家会携手共度难关，而是以各自为政的方式来达成目标——拯救受到瘟疫"麦塔克洛"侵袭的蘑菇王国。看来，新游戏中很有可能以两线并行发展的方式来演绎这次的冒险故事，而这自然也让游戏变得更加令人期待！



02.12 街头霸王Ⅳ

多机种 格斗 ■Capcom ■7990 日元 ■对应机种为PS3、X360 12岁以上玩家对应 CERO B 推荐度 A



六七年才出一个的正统《街霸》，当然没有拒绝的理由。可以说，这是Capcom这些年来最重视的一款家用机格斗游戏，追加和原创要素都非常厚道。樱、嘉米等六个角色为家用机版独有，而存在于传说中的刚拳大师，也第一次成为可使用的角色！单人游戏有内容丰富的挑战模式；双人对战则可以通过网络与世界各地的街头斗士们一较高下。画面的喧哗夸张，"拯救与复仇"系统的深度，都能让你认识一个传统与创新并存的次世代《街霸》，往日的格斗之魂也许会在2月12日再度点燃。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009 年 2 月					
10 日	灵异恐惧 2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99 美元
10 日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99 美元
10 日	世嘉 MD 终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	—	29.99 美元
12 日	街头霸王Ⅳ	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990 日元
17 日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99 美元
17 日	横行霸道Ⅳ 迷失与诅咒	Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	Rockstar	动作	美版未定
19 日	星之海洋 4 最后的希望	Star Ocean 4: The Last Hope	Square Enix	角色扮演	8500 日元
19 日	恋爱射击 200X	Shooting Love. 200X	Triangle Service	射击	6800 日元
24 日	50 美分 血洗沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
24 日	教父 II	The Godfather II	EA	动作	59.99 美元
24 日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	39.99 美元
24 日	弹震症 2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99 美元
26 日	光环战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	7800 日元
26 日	侍道 3	侍道 3	Spike	动作	6800 日元
26 日	混沌思绪诺亚	Chaos;Head Noah	5pb.	文字冒险	6800 日元
2009 年 3 月					
2 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 美元
2 日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99 美元
3 日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99 美元
3 日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99 美元
5 日	生化危机 5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800 日元
10 日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99 美元
15 日	打击力量 红色细胞	Strike Force Red Cell	Graffiti Entertainment	主视角射击	59.99 美元
20 日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99 美元
24 日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育	美版未定
24 日	圣域 2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99 美元
24 日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99 美元
29 日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定
29 日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99 美元
30 日	猎鹿人锦标赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育	39.99 美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009 年 2 月					
5 日	樱桃小丸子 DS 小丸子之城	ちびまる子ちゃん DS まるちゃんのまち	NBGI	文字冒险	4800 日元
5 日	命运链接	デスティニーリンクス	NBGI	动作角色扮演	4800 日元
5 日	名侦探柯南与金田一少年的事件薄 偶遇的两位名侦探	名侦探コナン＆金田一少年の事件薄 めぐりあう2人の名侦探	NBGI	文字冒险	4800 日元
11 日	马里奥与路易 RPG3	Mario & Luigi RPG 3!!!	Nintendo	角色扮演	4800 日元
12 日	侦探 神宫寺三郎 DS	探偵 神宫寺三郎 DS 伏せられた真实	Arc Systems Work	文字冒险	3800 日元
12 日	英文多读 DS 世界文学选集	英文多读 DS 世界の文学选集	IE Institute	益智	3800 日元
12 日	英文多读 DS 世界名作童话	英文多读 DS 世界の名作童话	IE Institute	益智	3800 日元
19 日	猿猴时代 DS	サルさる DS	D3	模拟育成	3800 日元
19 日	超剧场版 KERORO 军曹 击侵龙战士	超剧场版 ケロロ军曹 击侵ドラゴンウォリアーズであります!	NBGI	动作	4800 日元
19 日	光明力量 羽翼	Shining Force Feather	SEGA	策略角色扮演	4980 日元
26 日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800 日元
26 日	电击学园 RPG 女神的十字架	电击学园 RPG クロス オブ ヴィーナス	Ascii Media Works	角色扮演	5400 日元
26 日	游戏厅 CX 有野的挑战状 2	ゲームセンタ CX 有野の挑战状	NBGI	—	4800 日元
2009 年 3 月					
5 日	海胆面包人 DS	スカシカシパンマン DS 「しょこたん」こと中川翔子プロデュース	Interchannel	益智	4800 日元
5 日	七龙战记	7Dragon	SEGA	角色扮演	4800 日元
5 日	相棒 DS	相棒 DS	Tecmo	文字冒险	4980 日元
5 日	魔女卡哇 E	キモかわE!	5pb.	文字冒险	4800 日元
10 日	我的模拟聚会	MySims Party	EA	模拟育成	29.99 美元
12 日	心跳回忆 女生版 1st Love Plus	ときめきメモリアル Girl's Side 1st Love Plus	Konami	文字冒险	4980 日元
19 日	玩转卡片 第一次的 DS	カードであそぶ! はじめての DS	SEGA	益智	5800 日元
19 日	樱兰高校公关部 DS	樱兰高校ホスト部 DS	Idea Factory	文字冒险	4800 日元
26 日	星空导航	星空ナビ	AstroArts	实用软件	7800 日元
26 日	股票交易训练员 FX	カブトレ FX	Konami	实用软件	4300 日元
26 日	狗会社 DS	いぬ会社 DS	CyberFront	模拟育成	4800 日元
26 日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	4800 日元
26 日	81 Diver DS	ハチワンダイバーDS	SilverStar	文字冒险	4980 日元
28 日	勇者斗恶龙IX	Dragon Quest IX	Square Enix	角色扮演	5980 日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009 年 2 月					
5 日	异色代码 R 记忆之门	アナザーコード R 记忆の扉	Nintendo	动作冒险	5800 日元
9 日	致命生物	Deadly Creatures	THQ	动作	49.99 美元
10 日	死亡之屋 赶尽杀绝	The House of the Dead: Overkill	SEGA	射击	49.99 美元
17 日	勇者 武士传奇	Brave: A Warrior's Tale	SouthPeak Games	动作	49.99 美元
17 日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99 美元
19 日	丧尸围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	6800 日元
26 日	海贼王 无尽巡游 章节 2 觉醒的勇者	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード2 目覚める勇者	NBGI	动作冒险	6800 日元
2009 年 3 月					
10 日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destineer	模拟育成	29.99 美元
10 日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	美版未定
10 日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	29.99 美元
12 日	索尼克与黑暗骑士	Sonic and the Black Knight	SEGA	平台动作	6800 日元
19 日	实况力量棒球 NEXT	实况パワフルプロ野球 NEXT	Konami	体育	5980 日元
26 日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险	6800 日元
29 日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99 美元
31 日	海底指挥官	Ocean Commander	Cyber Planet	射击	29.99 美元

发售日变更游戏 ■灵武战记Wii(Wii) 2009年3月12日延至2009年4月30日

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
10日	M&M巧克力豆大冒险	M&Ms Adventure	DSI Games	动作	19.99美元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	NBGI	策略	6800日元
17日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	Clear 清风拂过的山丘	Clear 新しい风の吹く丘で	Sweets	文字冒险	6800日元
19日	新宿之狼	新宿の狼	Spike	动作	4980日元
19日	苏醒神光	Sacred Blaze	Flight-Plan	策略角色扮演	6800日元
26日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件簿!	5pb.	文字冒险	6980日元
26日	格斗之王 2002 终极之战	The King of Fighters 2002 Unlimited Match	SNK Playmore	格斗	5800日元
2009年3月					
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	49.99美元
5日	超级机器人大战Z 特别盘	スーパーロボット大战Z スペシャルディスク	NBGI	策略角色扮演	4980日元
12日	银河天使Ⅱ 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルⅡ 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元
19日	圣诞之吻	アマガミ	Enterbrain	文字冒险	6800日元
26日	维他命Z	ビタミンZ	D3	文字冒险	6800日元
26日	触发核心 Exelica 加强版	Triggerheart Exelica Enhanced	Alchemist	射击	7800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	6800日元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99美元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
5日	远隔搜查 真相的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCE	文字冒险	4980日元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V	NBGI	策略	5500日元
12日	天诛4	天诛4	From Software	动作	4800日元
17日	功夫 卡普埃拉战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	模拟育成	4800日元
26日	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 Multi Raid	Koei	动作	4800日元
26日	智代后记 美丽的生活 CS版	智代アフター イッツアワダフルライフ CSエディション	Prototype	文字冒险	4800日元
26日	秘玛娜 依雅编年史	ミマナ イアルクロニクル	GungHo	角色扮演	5800日元
26日	金色琴弦2 加强版	金色のコルダ2f	Koei	文字冒险	5280日元
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
26日	你的秋之回忆 女生版	ユアーメモリーズオフ ~Girl's Style~	5pb.	文字冒险	4800日元
26日	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	假面のメイドガイ ボヨヨンバトルロワイヤル	Gadget Soft	动作	4800日元
2009年3月					
12日	抵抗 惩罚	Resistance 报复の刻	SCE	动作射击	4980日元
19日	龙珠 进化	Dragon Ball: Evolution	NBGI	格斗	4800日元
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	GungHo	射击	5800日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营	4980日元
19日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish: Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演	4800日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一	文字冒险	4800日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	NBGI	动作射击	5800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	5800日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演	4800日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
5日	恶魔之魂	Demon's Soul	SCE	动作角色扮演	6980日元
10日	灵异恐惧2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	世嘉MD终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	–	29.99美元
12日	街头霸王Ⅳ	Street Fighter Ⅳ	Capcom	格斗	7990日元
12日	花	Flower	SCE	动作	9.99美元
24日	50美分 血洗沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
24日	杀戮地带2	Killzone 2	SCE	主视角射击	中文港版
24日	教父Ⅱ	The Godfather Ⅱ	EA	动作	59.99美元
26日	如龙3	龙が如く3	SEGA	动作	7980日元
2009年3月					
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99美元
3日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
10日	打破砂锅问到底	Trivial Pursuit	EA	益智	39.99美元
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作	7200日元
20日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
24日	欧洲空战英雄	Heroes Over Europe	Red Mile	射击	59.99美元
24日	摔角狂人传奇	Legends of Wrestlemania	THQ	体育	美版未定
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击	59.99美元

02.19 苏醒神光

PS2 策略角色扮演 | ■FLIGHT-PLAN ■6800日元 | ■无对应周边 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A

作为FLIGHT-PLAN独立发行的第三款家用机作品，本作以“神”和“勇者”为主题为我们讲述了一段寻回光明的辉煌战史。游戏在传统战棋类游戏的基础上引入了护卫的设定，玩家手下的每名勇者都对应特有的护卫，并且根据战斗上场人数的限制，玩家还需要在勇者独挡一面或和护卫联手抗敌中做出抉择，使游戏战斗的打法更加多元化。为了保证内容的充实性，游戏一开始玩家需要在“王道”和“邪道”两个主线中选择其一进行游戏，不但加入的同伴完全不同，经过的地点和遭遇的敌人都会有所差异。





02.19 星之海洋4 最后的希望

X360 角色扮演 | ■Square Enix ■8500日元 | ■无对应周边 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 A

6年时间，相信对所有玩家而言都不算短。“《星海》系列”作为在日式角色扮演类游戏中具有绝对影响力的金字招牌，我们完全没有任何错过这次姗姗来迟的正统续作。游戏的音乐和画面自不用多说，而本作的故事时间设定为初代之前，也可以说是带有前传性质的，因此在剧情将会有很多看点。另外新作的战斗动作性将很强，丰富且能力各异的同伴也让玩法更加多变。再加上本次的宇宙船将在游戏中占有很重要的作用，航行时的战斗、PA事件的触发等等都让我们充满了期待。





02.19 偶像大师SP

PSP 模拟育成 | ■NBGI ■4800日元 | ■无对应周边 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 B

曾经在街机和X360上风靡一时的美少女偶像们这回登上了PSP的舞台。在游戏中玩家要扮演一位制作人，以将自己手下的偶像培育为国民级偶像而努力。为此玩家要不断提高偶像们的实力，带着她们在艺能界全面发展，同时你还要注意培养和她们的关系。游戏中共有9名偶像可供选择，不过NBGI将9名偶像拆成3个版本发售。由于每个偶像的性格、故事和能力都不一样，要想完美的话必须三个版本全部体验，这一招的确够狠。此外NBGI还为本作准备了丰富的付费下载内容。







本期博客 玛娜

编辑部落
EDITOR'S BLOG

写在前面 FOREWORD

在我没有来到编辑部之前曾做过一段时间的撰稿人，这段时间可以说快乐并痛苦着，快乐的是可以不时写错几个字而不用被扣工资，痛苦的是经常有人和我说：你以一个女性玩家的角度给我们写点东西吧，写写女玩家的故事，读者肯定感兴趣。

以一个还算认真的人来说，这是我最怕听到的要求，因为我实在不知道应该写些什么。我既没有像“游人小说”一样和游戏GG恋爱的经历，也不曾在街机厅中接受过奇怪的注目，更没有突然跳出来的男玩家喜欢拽着我大叫诸如“你们女生也玩游戏？”之类的混账话，换言之，我的游戏生涯过的相当平静，最多在修理主机的时候被店主狠狠黑掉几十块，憋了一两篇后就有点黔驴技穷了。但是，这类点名要写女性玩家和男性玩家有什么不同的稿子偏偏还挺多，无奈之下我也产生过胡编乱造的想法，虽然由于良心原因终究没有实现，不过“女性玩家视点”这几个字仍然深深地刻入了我的记忆深处，留下了惨痛的回忆。

让人感到快乐的是，自从来到编辑部之后，这种要求突然都消失了，小编们拥有很大的自主性，有充足的空间可以供每个人在自己喜欢的领域上发展，“女性向”和“男性向”这两个词的概念变得相当模糊，直到不久前“自由谈”中登出了几名女玩家的文章，才让我发现仍有很多女玩家正因为自己的敏感和男玩家物以稀为贵的好奇而经受着困扰。其实，任何一个男女比例极度失衡的群体内都会存在着这样的现象，玩家群也不例外，我们处理它最好的态度就是放开心胸，坦然面对。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：女性本无向 【2009－2－5 16:30:27 By：炎骑士】

其实我是十分羡慕女性玩家的，因为当女性玩家玩一些硬派游戏的时候，最多会引来惊异的目光。相反，当男性玩家玩一些可爱风格游戏的时候（比如说《快乐舞动》），其结果十有八九是被人鄙视……

RE：女性本无向 【2009－2－5 17:9:18 By：火云】

我们对女性玩家的认识的确存在误区，过年把PSP借给一个女孩子时在里面拷了大量诸如《乐克乐克》之类可爱风的游戏，结果几天之后她告诉我里面那个砍恐龙的游戏很好玩……

女性本无向

玛娜发表于 2009.2B（总第220期）

尴尬的“女性向”

玩家群体是一支比较特别的群体，大多数人都未成年，不过过早地接触了电子游戏使其产生了远远超过实际年纪的精神需求，他们有着自己独到的品位，眼光挑剔，自恃甚高，稍显极端，这导致了大多数人都喜欢划分派系，将任何自己看到的人和游戏都对号入座，塞到一个派系里去，然后再向不是自己所在派系的人发起语言攻击，“女性向”就是其中的一种。



其实在国内划分“女性向”游戏是一件相当尴尬的事情，传统的女性向游戏多以文字恋爱游戏为主，譬如《遥远的时空中》、《安琪莉可女王之路》等等，此外一些风格可爱、节奏明快或画面唯美的角色扮演游戏也可以兼顾女性玩家，现在甚至还多了许多提供给女性玩家的美容软件，部分有特殊需求的重口味玩家则还有专门的“腐作”相对应。可惜的是，这些划分并不适合国内的国情，大多数女性向游戏都有着严格的语言门槛，别说玩了，就是看也看不懂，女性玩家惟有转战角色扮演与对操作性要求不是太强的动作、动作冒险游戏领域。她们既玩《生化危机》，也喜欢《任天狗》，曾经和《格斗之王》一起成长，现在不时也会玩一玩《死或生 沙滩排球》或Galgame，可以说，除了刚刚开始接触游戏的人还会受到《最适合女性玩家的X X款游戏》这些推荐的影响之外，国内大多数女性玩家都和男性玩家玩着几乎一样的游戏，被一样的剧情所感动。

人人都说女性向这个词，其实女性本无向，奈何许多人偏偏自扰。

编辑部内的女性歧视

首先要承认的是我做了一回标题党，其实编辑部内不仅没有女性歧视，反倒有着非常良好的氛围，不管你喜欢什么类型的游戏都没有人会感到奇怪，绝对是各位有热情的女性玩家避暑逃难修身养性的圣地（除了炎骑士曾经大惊小怪地问我：“你也玩《生化危机》？”令我印象深刻……－_－），下面就说一些编辑部中女性编辑的特权部分，也算是让许多郁闷的女玩家感受到做女生挺好的乐趣吧。



1. 远离体力活

小编们大多每天坐在电脑前做脑力劳动，偶尔才会遇到需要集体搬书上楼的体力活，就连这种时候老编也往往振臂一呼曰：女编辑留下，其他人都出去搬书！

2. 从不排队

看过2007年年末合刊中“编辑部大盘点”的读者应该还记得，2007年小编十大最头疼事件中位居第一位的正是“厕所排队”问题，相比起男编辑们来说，人数大概只占1/3～1/4的女编辑们就从未遇上这个问题，大大提高了身体的健康度。

3. 领域权威

虽然前面说了女玩家和男玩家玩的游戏其实区别并不大，不过像是恋爱游戏或服装造型游戏这一类的游戏男编辑们还真是不会碰，这种时候就算是硬着头皮也得上，时间一长自然就成了该领域的权威人士，绝对没有人会来争论游戏的素质问题——当然了，这不代表男编辑们不会在“黄金眼”里为此类游戏打一个低分……



4. 女士优先

编辑部里的小编们都比较绅士，不论是吃蛋糕还是做其他事，大多都是“女士优先”，加上编辑部本身女性偏少，这也就意味着吃蛋糕可以随便挑，领东西可以先入手，当然，最关键的是，买单的时候就不是“女士优先”了……

最近发表 LATEST TOPICS

冬季随笔 晴天发表于2009.1B2A（总第218～219期）

闲聊编辑部 火云发表于2008.12B（总第216期）

烟消云散 纱迦发表于2008.12A（总第215期）

航展行记 炎骑士发表于2008.11B（总第214期）

本期读者语录 天津 秦楚昂：最近我的一名朋友经过不懈努力，终于使X360成功三红（买来不到两个月），又成功使Wii变砖，我衷心期待着他的PSP和NDSL何时……要么，我鼓动他买个PS3？（玛娜回复：请问，您的朋友究竟和您有什么仇……）